

ISBN4-7577-0325-2
C0076 ¥1400E
9784757703254
1920076014000
エンターブレイン
定価 本体1400円 +税

Tales of Eternia
Official GuideBook

NAMCO・FAMITSU
テイルズ オブ エターニア オフィシャルガイドブック
namco ファミ通
enterbrain

namco

PlayStation

テイルズ オブ エターニア

Tales of Eternia Official GuideBook

オフィシャルガイドブック

ファミ通 責任編集

Tales of Eternia
Official GuideBook

NAMCO・FAMITSU



Tales of Eternia
Official GuideBook

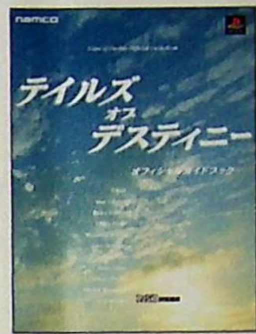
▲切り離して、しおりとしてご利用下さい▼

NAMCO・FAMITSU



Tales of Eternia
Official GuideBook

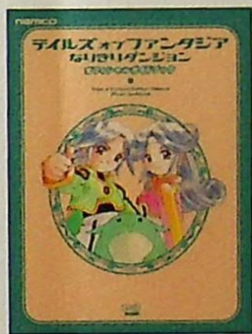
namco & ファミ通 既刊案内



テイルズ オブ デスティニー
オフィシャルガイドブック
本体価格1200円+税



テイルズ オブ ファンタジア
オフィシャルガイドブック
本体価格1200円+税



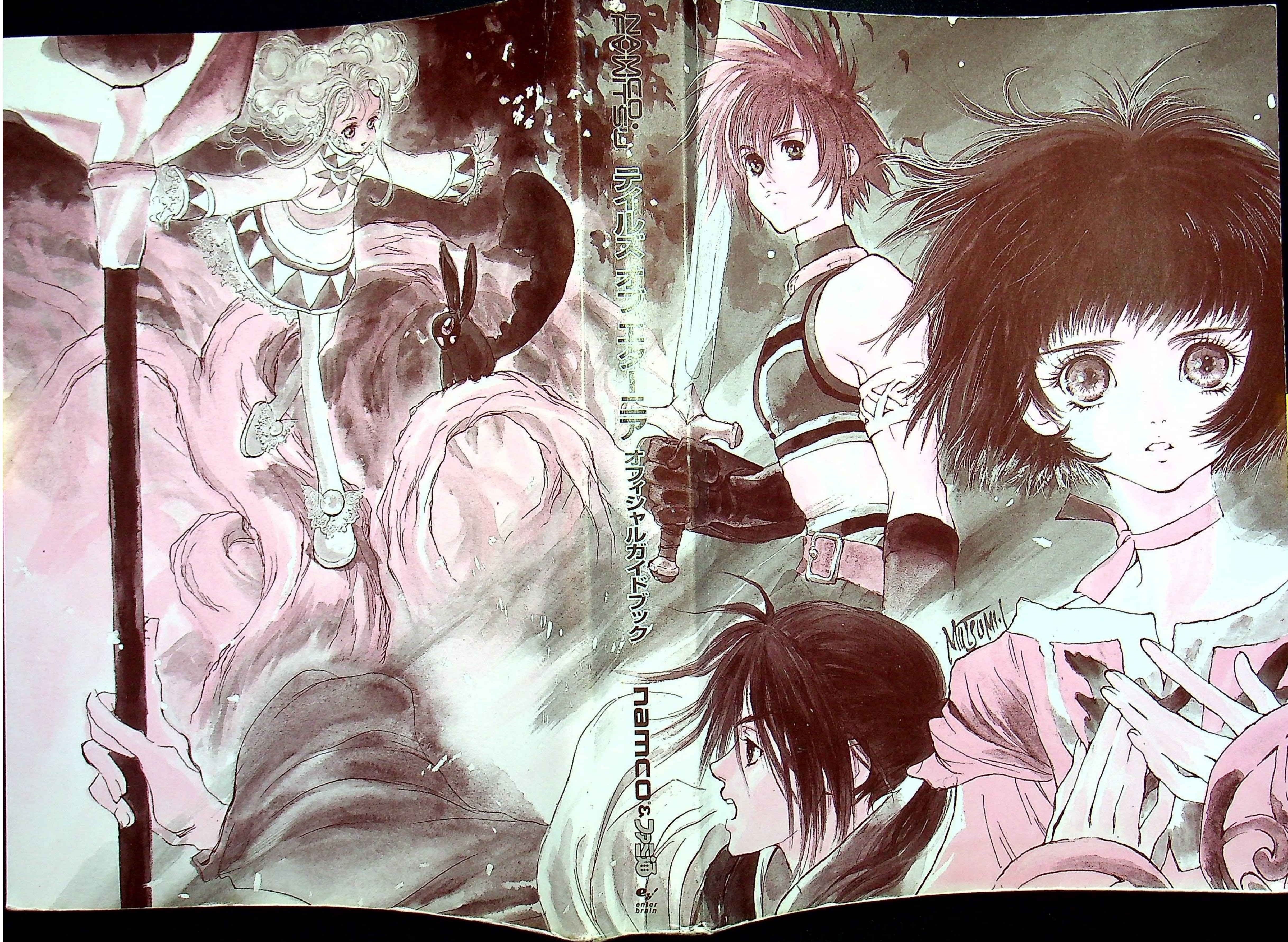
テイルズ オブ ファンタジア
なりきりダンジョン オフィシャルガイドブック
本体価格1100円+税



風のクロノア2‥世界が望んだ忘れもの‥
オフィシャルガイドブック
本体価格1400円+税

ミスタードリラー2オフィシャルガイドブック	1000円
7(セブン)～モールモースの騎兵隊～オフィシャルガイドブック	1300円
リベログランデ2 オフィシャルガイドブック	1100円
神来 ―カムライ― オフィシャルガイドブック	1300円
Moto GP オフィシャルガイドブック	1000円
スターイクシオン 公式ガイド	1200円
ドラゴンヴァラー オフィシャルガイドブック	1600円
リッジレーサーV オフィシャルガイドブック	1000円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。


テイルズ オブ エターニア
オフィシャルガイドブック
namco & ファミ通
enter brain
MUTSUMI




変われる強さ、変わらぬ想い。

輝く晶霊光、見守る眼差し
少女は飛び立ち、落ちていく
その胸には決意、希望、そして願い……
見上げるのは空、出会ったのは光
少年と少女の止まっていた時間が動き出す……
光と闇と心の物語が始まる



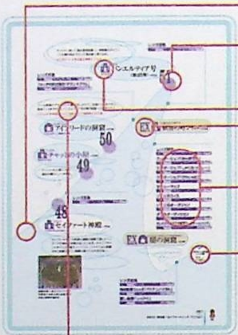

Tales of Eternia
Official Guide Book
テイルズ オブ エターニア オフィシャルガイドブック

本書の使い方

本書を使うときは、必要な情報を進行チャートを使って探し、そこから各情報ページを引いていくといい。ここでは本書の中核となる、チャート、マップ、攻略、サブイベントページの見方を説明している。スムーズに各情報ページを読むためにも、各アイコンやページごとの決まり事をしっかりと理解しておこう。

1 クリアまでの最短の手順を知る。…… P077へ

●進行チャートの見方



チャートページはこのラインが物語の進行を表わしている。ライン上の番号やポイントは、イベント、サブイベントがこの順番に発生することを意味している。

番号のふられたイベントはゲームをクリアするために、必須となるもの。発生順にナンバーを付けてある。参照ページには各々のマップ攻略ページが掲載されている。

そのマップが町かダンジョンかを表わしている。本書では基本的にモンスターが出現する場所をダンジョンとして区別しているが、一部例外もある。なお、緑色はインフェリア、紫色はセレスティア、青色はオルバース界面上に存在するマップということを表わす。

…町　…ダンジョン

EXと記載されている町やダンジョンは、ゲームをクリアするだけなら訪れる必要のない場所である。

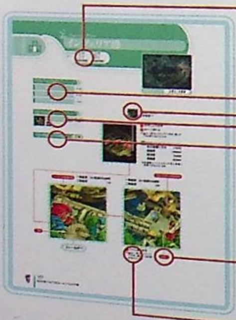
直前のイベント終了後に発生するサブイベントを示している。参照ページ先で詳しい内容を説明している。また発生場所名と対応するマップ攻略ページも併記してある。【期間限定】と記されているサブイベントは、発生させないで放っておくと特定のタイミングで消失してしまうので注意。

直前までのイベントや、サブイベントにおいて入手可能なレンズの総数を示している。

特定のキャラクターを任意で仲間にできるようになるタイミングおよび強制的に仲間から外れるタイミングなどを表記している。

2 町やダンジョンのデータを見る。…… P093へ

●マップページの見方



チャートページのイベントナンバーと対応している。ゲームをクリアするために訪れる必要のない町やダンジョンは、EXとなっている。

その町およびダンジョンで発生する、サブイベント名を記載している。詳しい発生時期や内容は参照ページ先のサブイベントページを参照してほしい。

マップ中に出現するモンスターを記載している。複数のモンスターが出現する場所では、欧文、50音の順番で並べてある。また参考データとして、モンスターの弱点と耐性属性、モンスター図鑑のナンバーも併記した。さらに詳しいデータを知りたいときは参照ページ先を見てほしい。

マップ内で入手可能なレンズの総数を記載してある。レンズ収集に役立ててほしい。

ワンダーシェフの隠れている場所を示している。また探すときの目安となるよう擬態した姿を写真で紹介している。

マップから引き出された赤い語句は、仕掛けやイベントの起こる場所などを示し、攻略ページの解説に対応している。

その他、マップで補足が必要なことを「※」でフォローしている。

●マップページの記号の見方

……一方通行……　…一方通行

❶❷❸❹……　…アイテム宝箱

隠されたアイテムや配置してある宝箱の場所を示している。入手できるアイテム名はマップの脇に記載してある。この番号は、町やダンジョンごとに通してふってあるもので、入手可能な順番ではないので注意してほしい。

●道具屋　…店

店の位置を示している。他に、武器屋、防具屋、武具屋、道具屋、食材屋、よろず屋などがある。店のデータはマップの脇に記載している。

A P273　…A

マップのつながりを示していて、同じ記号の場所に続いている。

…キャンプポイント

ダンジョン内でキャンプが行なえる場所。

BOSS　…ボス

ボスがいる位置と、そのパーティ構成。

…レンズ

レンズが隠されている場所。

…ロードポイント

ロードポイントがある場所。

…敵シンボル

敵シンボルを示す。記号は基本的に「e」だが、区別が必要な場合、記号を変えて対応している。

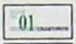
3 詳細な攻略を知る。…… P093へ

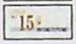
P093へ

●攻略ページの見方



チャートとマップページに対応したイベントナンバー。後にそのマップを訪れた際に発生するイベントも含めすべてのイベントを同一ページ内で解説している。あとで発生するイベントを知りたくないなら、進行チャートとイベントナンバーを参考に、文章を読むかどうか判断してほしい。また、後に発生するサブイベントなどに関する情報は、茶色のイベントナンバーで発生時期が分かるようにしてある。


……必須イベントと物語の進行手順を示している通常のイベントナンバー


……後に発生するサブイベントの発生時期を示したイベントナンバー

文章中の赤く色づけされた語句は、マップページで示している仕掛けやイベントの起こる場所名に対応している。

緑、紫、青に色づけされ、横の画面写真と下線でつなげられた文章は、その写真の説明および具体例になっている。

文中にある太文字を、注釈として補足および解説している。

4 サブイベントの内容を知る。……P327へ

●サブイベントページの見方





サブイベントが発生する世界とサブイベント名を記載している。

入手可能なアイテムおよび称号などをここに記載している。

サブイベントが発生する場所と期間を記載している。期間で使用している「NO.」は、進行チャートページのイベントナンバーに対応している。

サブイベントの詳細や攻略方法を解説している。

5 他に知りたいことがあるなら……

●各種情報ページへ



キャラクターや設定について知りたい。
…………………… P007へ



ゲームシステムについて知りたい。
…………………… P033へ



各種データが知りたい
特技・晶霊術…… P066へ
アイテム・モンスター…P371へ

CONTENTS

Chapter 1

BACK GROUND

●●●

登場人物＆世界設定



「俺はセイファートを信じるぜ
セイファートがやったことが正しかったってな。
でなきゃ、オレ達は何のために
悩んで、苦しんで、傷ついて…
それでも生きてるんだよ？」



守りたい人のために

自分が生きていけるぶんだけの獲物を捕り、食べて、寝る。それが一介の猟師である自分に分相応な生活だと考えるリッドは、平和で変化のない毎日に満足していた。

他人に干渉することもされることも嫌うリッドが、自ら関わりを持とうとする相手は幼なじみのファラだけだった。正義感が強く、他人のために後先考えずに無茶をするファラは放っておけない存在だった。それは最近彼女が女らしくなってきたことも、そして“ラシュアンの惨劇”という同じ事件を共有したことも影響していた。しかしリッドには、いずれファラが自分とは別の道を歩いていくという予感があった。だから先のことは考えないし、考えたくもなかった。ただ彼女を見守ればいいと思う、そんな気持ちがリッドをいっそう安穏な日々に固執させた。

しかし巻き込まれた冒険の道程でレイスと出会い、対立する立場にあったレイスが命を賭して自分たちを守ったのを見て、リッドの中で今までにない気持ちが育ち始める。レイスの行動から、人は変われるということを教えられたリッドは、本当に守りたい者の為にあきらめることなく、自分が進むべき道を歩き始める。そこにいかなる困難があろうとも。



Rid Hershel
リッド・ハーシェル

人種：インフェリア人
年齢：18歳
身長：178cm
体重：62kg
職業：猟師



「わたしも信じる。
この世界が好きだから。
この世界に住んでる人たちが、
好きだから」



Farah Oersted
ファラ・エルステッド

人種：インフェリア人
年齢：17歳
身長：161cm
体重：46kg
3サイズ：B83 W58 H84
職業：農民

心の傷

リッドとキールを従えた幼いころのファラは、世界は自分の思い通りになると思っていた。だから危険だと知っていながら魔物の封印されたレグルスの丘に入り、村長だった父親と多くの村人を犠牲にしてしまった。“ラシュアンの惨劇”と呼ばれるその事件を起こしたことでファラの心は深い傷を負い、自分でも気付かないうちに己の幸せを禁じ、病的なまでに他者に尽くすことを自らに課していた。それは無意識のうちに付きまとう過去から逃げるべく、ひたすら前へ進もうとする気持ちの表われでもあった。

一見脳天気ながらも、自ら心の奥底に封印した傷を抱えるファラを支えていたのは、振り返るといつも自分を見守ってくれているリッドの存在だった。しかし、彼が自分にとってどんなに大切な人間かを考えたことはなかった。それを考えることは、傷と向かい合うことを意味したからだ。

ファラもまたレイスの言葉に触発され、今まで触れないよう、気付かぬようにしてきた心の傷に向かい合い始める。一度は過去の重圧に押しつぶされそうになってしまうファラだったが、成長を続け、精神的にたくましく変わっていくリッドの存在に励まされ、自らの手で傷を癒していく。



「信じてくれなきゃ、ぼくだって
おまえを信じることが
出来ないだろう!!」



人を思う気持ち

なんでも涼しい顔でこなすリッド、面倒を見てくれるファラ。2人と較べて何もできない自分。幼いころに感じた悔しさ、情けなさはキールが成長しても付きまとい、大きなコンプレックスになっていた。

そんな彼にとって、コンプレックスを払拭できるゆいいつの希望が学問だった。ミンツ大学光晶霊学部でエリートコースを邁進するキールが次に目指したのは、インフェリア内最難関である王立天文台への就職であった。しかし独自の理論を追い求めた彼は異端扱いを受け、大学を追い出されてしまった。王立天文台への道が閉ざされ悲嘆するキールの前に現われたのは、何もできなかったころを思い出させ、不愉快な気分にさせるリッドとファラ、そして見慣れぬ異国の少女だった。

最初はセレスティア人のメルディを自らの出世道具としか考えず、心を許さないキールだった。しかし旅を続けるうちに、新たな知識を学ぶ機会を与えてくれ、また自分を受け入れようとしてくれる彼女に感謝し始める。だんだんとメルディを意識し、思いやるようにさえなっていく自分に戸惑いながらも、彼女に闇の極光が眠っていると知り、キールは世界よりもまず、メルディを救おうと強く誓う。

Keel Zeibel
キール・ツァイベル

人種:インフェリア人
年齢:17歳
身長:174cm
体重:51kg
職業:ミンツ大学光晶霊学部学士

癒されていく恐怖

世界消滅の危機グランドフォールに両親が関わっていることを知ったメルディ。彼女は自分がそれを止めなければならないという使命感と責任感、そして両親の凶行が間違いであってほしいという、祈りにも似た一握りの望みに突き動かされて、自らインフェリア行きを決意し、死にものぐるいで前進を始めた。

インフェリアに渡ったメルディは、彼女の言葉を信じて力を貸してくれる仲間たちと出会う。しかし、どうしてもすべての事実を伝えることができなかった。なぜなら彼女には、かつて実の母親から研究対象として扱われたあげく、捨てられた過去があるからだ。以来捨てられることを極度に怖れるメルディは、本当のことを話すと自分は仲間たちから見捨てられると思い込み、必死に事実を隠しながら旅を続けた。しかし普段は自分に冷たく接し、嫌われているとさえ思えたキールが、たとえどんなことがあってもメルディを理解しよう、仲間であろうとする姿勢をとったことで、彼女の恐怖は和らいでいく。同時に、不器用ながら自分を見守り続けてくれるキールに心を動かされ、闇の極光の発露に怯える心までもが癒されていく。



Meredy
メルディ

人種：セレスティア人と
インフェリア人のハーフ
年齢：16歳
身長：157cm
体重：45kg
3サイズ：B80 W56 H82
職業：晶霊技師



「ごめんな。
…どう言ったらいいか
わかんなかったよ。
ごめんな…」



「おぅ、アレだぞ。
好き嫌いばっかしてねぇで
何でも食っとくことだ、坊主！」

Fog
フォッグ

人種：セレスティア人
年齢：38歳
身長：185cm
体重：92kg
職業：自由軍シルエシカリーダー

リーダーの条件

世界を救ってやろうなどという大層な理由でなく、自由軍シルエシカのリーダーとして天下を取るため、総領主バリルを倒すことがフォッグの目的だった。

考えること、そしてボキャブラリーの少なさから喋ることは大の苦手だが、頭脳労働を副官のアイラがカバーしてくれているおかげで、フォッグはうなずくだけで事足りる。一見すると飾りで据えられたリーダーだが、シルエシカに所属する者のほとんどがフォッグの人間的な器の大きさに惹かれて集まっており、彼らの精神的支柱となっていた。戦闘でも指揮官として優れた統率力を発揮するだけでなく、底なしの体力、頑丈さから不死身のフォッグの異名を持つ。

他人の微妙な想いやその場の雰囲気が読めないくせに、落ち込んでいる者を見ると声をかけてしまうフォッグだが、言葉足らずな上に見当違いで、無闇に前向きな励ましは、相手を混乱させることも多い。とはいっても、それは彼なりのやさしさや思いやりの表われだが……。

フォッグ本人の最大の関心事は家を飛び出して行方不明中の愛妻、リシテアのこと。常にその動向を気にしているが、理由あってのこととあえて探さずにいる。



Chat
チャット

人種：セレスティア人
年齢：12歳
身長：146cm
体重：38kg
3サイズ：B76 W55 H77
職業：なし



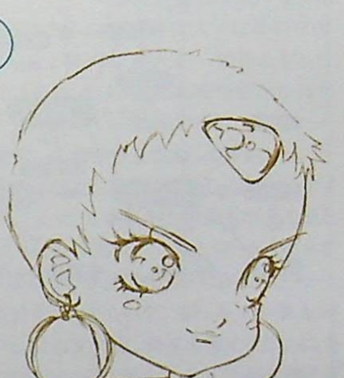
「ボク…、性別上は
女なんですが!?
まったく、失礼な人ですね!!」

アイフリードの子孫

ひいおじいさんである、大海賊アイフリードを敬愛するチャットは、偉大な海賊の子孫であることに誇りを持っている。したがって海賊という職業にロマンを感じていない両親にかわり、自分が先人にならって、海賊に恥じぬ振る舞い、活躍をしなければと頑張っている。しかしそんな思いが強すぎて、つい大人で冷静な自分を演出してしまうのだが、年相応の言動がにじみ出て、チャットをますます子供らしく見せてしまう。

さらにチャットを憂鬱にしているのは、海賊には似つかわしくない華奢な体と体力のなさ。ひ弱な自分に強いコンプレックスを感じている彼女は、体が大きくたくましいフォッグが羨ましくて、つい憎まれ口を叩いてしまうのだった。

愛艦に乗せることをダシに子分にしたリッドたちを従え、ついに自分の夢であるアイフリードの財宝探索に向かうチャット。最初はリッドたちを信用しない彼女も、リッドたちが世界を救うために戦っていることを知り、その命がけの努力を目の当たりにして尊敬の念が芽生えてくる。ただし、頬ずりするほど愛しい機械たちにアチコチ毛をからませる、フサフサの生き物クィッキーを愛艦バンエルティア号に乗せたことだけは心の底から後悔している。



「リッド…大切な人を守れ。
極光術は…
そのためにあるんだ」



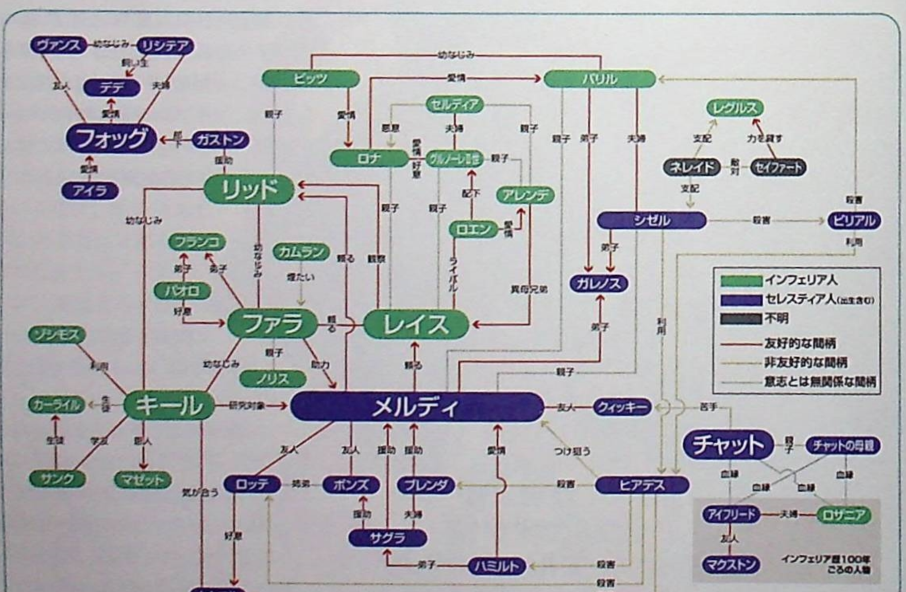
Race
レイス（偽名）

本名：Rassis Fomalhaut
レイシス フォーマルハウト
人種：インフェリア人
年齢：25歳
身長：182cm
体重：76kg
職業：元老騎士

自ら選んだ道

インフェリア王、グルノーレⅡ世の妾腹の子であるということが、レイスの人生を複雑にしていた。レイスが王国騎士として忠誠を誓う相手は実の父であり、最愛の母親を死に追いやったのはその王妃だったからだ。しかし王族を憎もうとしたところで自分にも王族の血は流れ、王を否定することは母の人生を否定することに等しかった。レイスは王に忠誠を誓うことを自らの使命と定め、そう信じることで心に抱えるジレンマを押し殺してきた。しかしセイファートキーの導きによってリッドたちに出会ったことで、自分が心のどこかに封じ込めていた、王が絶対ではないという思いが確実なものとなる。

貴族という立場、忠誠という逃げ道に甘んじてきた人生に激しく悔いを感じたレイスは、それまでの立場を捨て、自らの手で世界を救おうとする者たちの一員となるべく、単身セレスティアに乗り込むのだった。



エターニアの世界構造

エターニアは2つの世界と、その境界面から成り立っている。緑が多く穏やかな気候で、農業が盛んな世界インフェリア、暗く涼しく、工業が発達した世界セレスティア、そして2つの世界の境界面であるオルバース界面。これら3つを総じて、エターニアと呼ぶ。

インフェリアの地表に立って空を見上げると、オルバース界面の向こう側に、天地が逆さまに構築された世界、セレスティアが見える。一方、セレスティアの大地に立って空を見ると、やはりオルバース界面ごしに逆さまの世界インフェリアが見える。このことからエターニアの構造は、2つの大地が平行に対面している世界、または1つの世界をもう1つの世界が包んでいる世界、というように認識されがちだが、実際の構造はまったく異なっている。

インフェリアとセレスティアは別個の惑星として存在し、ともに恒星のまわりを公転している。しかし、セイファートが空間をゆがめ連結したことで、星の位置関係はそのままに、空間どうしが本来ありえないつながり方をしているのだ。それはあたかもメビウスの輪のようで、片方の星から飛び立って宇宙へと向かおうとすると、もう一方の世界の空から落ちていくことになる。これは見方を変えると、どちらの世界からも絶対に宇宙へ出ることは不可能であり、インフェリアとセレスティアは閉ざされた空間の中にある1つの世界だといえる。





エターニア誕生

物質を生み出し、物質世界を創った創造神セイファート。非物質世界の支配者で、物質世界を憎悪する破壊神ネレイド。2人の神は直接相まみえることなく、ネレイドは支配した者たちを操り、セイファートは使者を介することで、ある時は戦争を起こし、ある時は選ばれた者に極光の力を授けて戦った。戦いに勝者はなかったが、8000年に渡る両者の対立は世界の形をも変えてしまう。

遙か昔「世界」とはネレイドが支配する非物質世界、バテンカイトスのことを指していた。バテンカイトスに物質は無く、生命も精神体のみの存在だった。しかし8000年まえ、セイファートが現われて現在の世界を創造した。物質世界と呼ばれるそれは、セイファートの加護のもと加速的に文明を発達させ、3800年まえにはセイファートが統治するメルニクス惑星連合が誕生する。これが後にメルニクス文明と呼ばれる、高度に発達した技術で栄華を極めていた時代である。しかし2300年まえ、ネレイドの暗躍によってインフェリアとセレスティアの間で極光戦争が勃発する。戦火の発端を知らぬ両世界の人々は互いに憎悪を募らせ、戦火は拡大の一途をたどった。そして100年たっても終わらぬ戦争を見かねたセイファートは、ついに2200年まえ、セイファートリングを用いて両惑星を閉鎖してしまった。

こうして祝福なく誕生したエターニアは、セイファートによって人類に罰と試練を与える場となった。閉ざされた空間の中で殺し合うか、朽ちていかなければならない人間たち。だがセイファートは一縷の希望を残してもいた。もし人々が他人の心を理解することに気づき、世界を越えて互いに手を取り合えれば……。しかし、人々は罪を償えず、未だエターニアは閉ざされたままである。

大晶霊 • Grea

インフェリア
大晶霊

インフェリアには統括晶霊レムの下、ウンディーネ、シルフ、イフリートが存在している。これら4大晶霊の影響でインフェリアは明るく、暖かく、豊かな自然に恵まれた環境となっている。また、4大晶霊とは別に、高位晶霊マクスウェルも存在するが、なかなか姿を現わすことはない。



火
イフリート



光
レム

インフェリア
統括晶霊

光を司る晶霊。光の橋を架けて、その存在や行動が有益だと認めた者をセレスティアへ送ることもある。本来人間と関わらず、水、風、火の大晶霊を介さない限り姿を現わさない。



水
ウンディーネ

インフェリア
根元晶霊

イフリート　火を司る大晶霊。性格は荒っぽいが、底力を持つ人間たちを認め、気に入っている。セルシウスに好意を抱いているが、受け入れられず苦悩する。

ウンディーネ　水を司る大晶霊。物静かだが、個性的な大晶霊たちをまとめるリーダー的な存在。

シルフ　風を司る大晶霊。子供っぽく無邪気な性格。何も考えていないノームとはテンポが合わない。



風
シルフ

高位晶霊



元
マクスウェル

元素を司る大晶霊。はるか昔より存在し続けているためか、ひょうひょうとした老人。

晶霊とは？

晶霊とは物理現象や晶霊術などあらゆるものの源となり、森羅万象に影響を与えるエネルギーのような存在。形状は不定形で知能はなく、火や風、光など司る事象ごとに無数の種類がいる。物質にも精神にも属さず、物質世界とバテンカイトスを自由に行き来する。

セレスティア 大晶霊

セレスティアには統括晶霊シャドウの下、ヴォルト、ノーム、セルシウスの根元晶霊が存在する。これら4大晶霊の影響で、セレスティアは薄暗くて寒く、鉱物が豊富で工業に向いた環境になっている。高位晶霊ゼクンドゥスは世界と関わらず、すべてを超越した場所に存在している。



地 ノーム



雷 ヴォルト



氷 セルシウス

セレスティア 根元晶霊

ノーム　土と鉱物を司る大晶霊。自分のペースを乱されるのが大嫌い。いつもこうるさいシルフが苦手。

ヴォルト　雷を司る大晶霊。性別のタイプはなく、旧式のコンピュータのような思考と口調が特徴。

セルシウス　氷を司る大晶霊。気性が激しいが繊細で、人間を深く愛している。精神構造が暑苦しいイフリートが苦手で、そりが合わないのを大晶霊として恥じている。



闇 シャドウ

セレスティア 統括晶霊

闇を司る大晶霊。自分から人間世界に干渉することはないが、他の大晶霊と同様に人々を愛し、人間世界の存続を願っている。闇を司ってはいるが、ネレイドとは無関係。

高位晶霊



時 ゼクンドゥス

時を司る大晶霊。シゼルが作り出した精神世界に存在し、外界に興味を示さない。

大晶霊のランク

高い知性と能力を持ち、各晶霊を束ねる存在を大晶霊という。水、風、火、雷、地、氷の大晶霊を根元晶霊、これらの上位に立ち統括する光、闇の大晶霊を統括晶霊と呼ぶ。大晶霊の最高位である高位晶霊は、自ら世界に干渉することなく、独自に行動している。

Tales of Eternia

人名・用語辞典

Biographica&Words
DICTIONARY

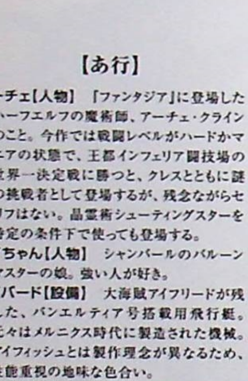
【あ行】

アーチェ【人物】 「ファンタジア」に登場したハーフエルフの魔術師、アーチェ・クラインのこと。今作では戦闘レベルがハードかマニアの状態で、王都インフェリア闘技場の世界一決定戦に勝つと、クレスとともに謎の挑戦者として登場するが、残念ながらセリフはない。晶霊術シューティングスターを特定の条件下で使っても登場する。

アイちゃん【人物】 シャンバールのバルーンマスターの娘。強い人が好き。

アイバード【設備】 大海賊アイフリードが残した、バンエルティア号搭載用飛行艇。元々はメルニクス時代に製造された機械。アイフィッシュとは製作理念が異なるため、性能重視の地味な色合い。

アイフィッシュ【設備】 大海賊アイフリードが残した、バンエルティア号搭載用潜水艇。元々はメルニクス時代に製造された機械。「アイ○○」とくればやはり、ボンダイブルー、ストロベリー、タンジェリン、グレープの4色は欠かせない。



アイフリード【人物】 セレスティア人の大海賊であり、チャットの曽祖父にあたる。およそ100年まえ、愛艦バンエルティア号を駆って世界中を荒らし回り、セレスティアにおいて数々の伝説を残した。「ワシは～じゃ！」が口癖の豪快な性格で、パンツ一丁で冬山に登るほどの強靭な肉体の持ち主だった。また、ピンと上を向いた立派な口ひげが自慢だったらしい。アイフリードは盗賊団のリーダーだった17歳のときにセレスティアでロザニアと出会い恋に落ちている。そしてバンエルティア号を手に入れたのもこのころだった。2人はこの時点では結婚に至らず、逆に彼女がインフェリアに戻ったことで、離ればなれになってしまう。この直後からアイフリードはセレスティア中を荒らし回り始め、暴れっぷりによってその名は伝説に刻まれた。不動の地位と名声を手にしたアイフリードの次なる目的地は、愛するロザニアの住む地、インフェリアだった。遠征の橋を越え、ロザニアとの再会を果たしたとき、彼の心の中で大きな変化が起こる。今までの行ないを悔い改め義賊となることを誓ったアイフリードは、セレスティアに戻ってロザニアと結婚。2人が出会ってから結婚するまではわずか数ヶ月の出来事だった。しかし後世に残る話を信ずるなら、アイフリードは恨みを持つ者たちに襲われ、妻を守り壮絶な最期を迎えたという。

アイフリードのアジト【施設】 アイフリードの海底基地。セレスティアの海底に5つ、インフェリアの海底に4つ建造されている。1つ1つは小規模で、ちょっとした宝の保管場所というおもむき。セレスティアのアジト1にはソーディアン・ディムロスが刺さっている。

アイフリードの台座【施設】 セレスティアの海中にある建造物。中には遠征の橋の起動装置が設置されており、6本のシルバーケイジをソケットにはめ込むことで、装置が作動する。

アイフリードの洞窟【施設】 別名アイフリードの隠しアジト。アイフリードが子孫のために遺産を隠すのに使った洞窟。ただし遺産を手にするためには、自らの体を張ったスゴロクでアガらなくてならない。また、のちにチャットの母親がチャットを教育するために、暗算修練場へと改造した。このことから察するに、愉快な仕掛けを造りだすそのセンスは、一族に脈々と受け継がれているものらしい。

アイフリードの墓【施設】 亡きアイフリードと妻ロザニアが眠る墓所。といいつつも、やはり愉快な仕掛け満載で、まるでホラー系テーマパークといったところ。ナムコアーケードゲームの名キャラクター、「源平討魔伝」の影清、「スプラッターハウス」のリックが友情出演を果たしている。

アイメン【地名】 正式な呼び名は晶霊の棲む町アイメン。メルディが育った町であり、また、晶霊技師ガレノスが居を構えている。メルディと親しい人々が多く住んでいるが、ヒアデスの襲撃を受けたときほとんどの住人が命を落としてしまう。しかし生き残ったサグラの奮闘により、町はいつの日か復興することだろう。

アイラ【人物】 シルエシカの副官。26歳、164cm、49kg、スリーサイズは89/63/90。ポニーテール、古風な性格、そしてナイスバディと、シルエシカの紅一点にしてアイドル的な存在。フォッグの参謀を務め、作戦立案、晶霊砲などの兵器研究、事務全般、命令伝達と、すべての頭脳労働を一手に引き受けている。また、フォッグのボキャブラリー不足を補って、口および頭となって他人とのコミュニケーションを成立させている。アイラは17歳のときギリアム軍によって両親を惨殺され、自らも危ないところをフォッグに救われた。以後独学で知識を磨き、実力をつけたのちにシルエシカに入団する。しかし、命の恩人であるフォッグを助けるために入団したアイラに対し、フォッグは当時のことなどまるで覚えていないのであった。アイラはフォッグに特別な感情を抱いているが、彼が行方不明中の妻を愛していることを理解していて、その気持ちを表に出そうとしない。同類という意味で、ロエンとは友情が生まれる。

味マスター【人物】 正真正銘の料理の天才。「あじむしゃ」の称号を持ち、世界一の料理を誇るビストロ・シャンバールの専属シェフ。その正体は「デスティニー」の主人公スタン・エルロンの妹、リリス・エルロン。

アヒル【道具】 チャットの小屋地下で、扉を開くために使う重要アイテム。といっても、普通のおもちゃのアヒルでしかなく、やはり普通のゼンマイと組み合わせて使う。この辺のアイテム選びのセンスに、アイフリードの血筋を感じさせる。



アラウンド・ザ・セレスティア【競技】 ペイルティのマッハ船長が主催する、船によるセレスティア周回レース。大がかりな大会に見えるが、実はマッハ船長が個人的に開催しているだけで、要するに海を勝手に使って行なわれる草レース。

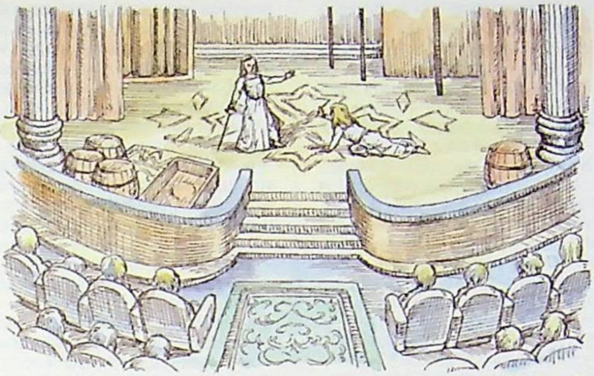
アレンデ【人物】 インフェリア王国王女。国王グルノーレII世と、正妻である王妃セルディアのあいだに産まれた。16歳、160cm、44kg。スリーサイズは85/59/86。レイスとは異母兄妹であるが、本人はそのことを知らず、レイスに思いを寄せている。アレンデは世間知らずでロマンティックな夢の世界に生きており、架空のヒーロー「ウルタス・ブイ」とレイスをダブらせて見ている。逆にロエンからは慕われているが、何とも思っていない。レイスの死後、彼の遺言をまっとうすべく、現実と向き合い、世界の危機を自分なりになんとかしようと奮闘、1人の人間として大きく成長していく。

アンドリュー・レオノア【人物】 ミンツ大学の創設者であり、晶霊学者、レオノア百科全書の編纂者としても知られる男性。その胸像がミンツ大学受付に立てられている。

イフリート【晶霊】 火の大晶霊。外見は炎の巨人。性格はかなり単純で、気性が激しく口調も荒い。しかし本来天敵であるはずの氷晶霊・セルシウスが気になってしかたがなく、無下に扱われて落ち込む可愛い一面も見られる。

イレーヌ【人物】 レンズをアイテムと交換してくれるお姉さん。オルバース界面の存在を無視して、シャンバールとティンシアに平然と出没する不思議な人物だが、その正体は「デスティニー」に登場するイレーヌ・レンブラント。彼女だったらどんなに不思議なことをしても納得できる。

インフェリア【設定】 エターニアを構成する世界の1つ。光晶霊の恩恵を受けて明るい陽光があふれ、風晶霊の影響で常に春一番のような強風が吹くため、温暖で植物の成長が早く、住み易い気候である。



ウルタス・ブイ

人々は単一国家であるインフェリア王国に属し、国王の統治を受けている。セレスティアに比べて文明や技術レベルは低いが、これは晶霊を神聖視するあまり、道具やエネルギーとしての研究に結びつけなかったためである。一方、歴史を重んじることから、学問や芸術は発達している。

インフェリア王国【文化】 グルノーレⅡ世が統治する、インフェリアゆいいつの国家。公用語は王国語。絶対的な権力を持った王の下、階級制度が浸透し、特権階級の王族、貴族が幅を利かせている。現国王の戴冠以前より戦争もなく、人々は平和に暮らしている。

インフェリア人【人種】 生まれたときから王を崇拝するよう教育されているため、王を自分より優れた存在として認識している。当然、反逆や革命は意識になく、穏やかでおとなしい性格の者が多い。また、階級制度が徹底されているため、身分による生活レベルの格差は激しい。しかし、それが当然と教えられてきているため、どんな生活を営もうとそれで満足し、明るくのんびりと暮らしている。インフェリアの人間はもっぱら保守的で、信仰心に厚く、身分や家柄、血筋を重んじ、分をわきまえない行動は批判の対象となる。

インフェリアン【文化】 インフェリア人のこと。ただしセレスティア人がインフェリア人のことを呼ぶときにのみ使用される。

ヴァンス【人物】 測量技師、シルエシカの元参謀。幼なじみのリシテアと世界を放浪中、フォッグと出会い親友になり、ともにシルエシカを旗揚げする。8年まえのベイルティの海戦において、フォッグをかばって死亡。

ウィス【文化】 セレスティア生まれのカードゲーム。カード運が悪いと何もさせてもらえず泣きたくなる。もともとウィスとは、メルニクス語で1のこと。カードが残り1枚になったら「ウィス!」と叫ぶことからこの名前がついた。

ヴォルト【晶霊】 雷の大晶霊。放電する銀色の球体の集合体。その機械のように論理的な思考は、大晶霊の中でも異質。水の大晶霊ウンディーネが苦手。

ウドッチ【人物】 リッドたちに戦い方を教授してくれるのはいいが、なぜかどこにでも現われる不審な人物。

裏インディグネイション【晶霊術】 対ゼクンドゥス戦で特定の条件下でインディグネイションを使うと、裏に変化する。ちなみに、シューティングスターも特定の条件で変化する晶霊術である。

ウルタス・ブイ【芸術】 インフェリアで10年以上まえに大ヒットした舞台劇。王立劇場の代表演目で、現在はリバイバル公演が行なわれている。貴族令嬢連続誘拐事件を影で解決する仮面のヒーロー、ウルタス・ブイが活躍する物語。全8幕。

ウルタス・ブイは君に委ねる【台詞】 レイスが自分の身に何かが起きた場合、ロエンに伝えるよう、ガレノスに言付けた言葉。劇中でウルタス・ブイが1人の貴族令嬢を守り、付き従いながらも、現実の世界に連れ出したことから、令嬢をアレンデ姫に、ブイをロエンに見立てて、「姫を頼む」というメッセージを託している。

ウンディーネ【晶霊】 水の大晶霊。外見は液体でできた女性。慈愛に満ち、人間に対して最も理解と好意を持っている。雷晶霊のヴォルトが天敵。

エアリアルボード【技術】 風晶霊の力を借りて、術者の体を地上30cmほどに浮遊、高速移動させる術。序盤では非常に便利だが、これを授かるときにシルフから言われる「風の晶霊がいる世界ならね」という言葉が、先行きの怪しさを暗示している。

エターナルソード【道具】 物語に深く関わる時間と空間を自在に操る剣、というのは「ファンタジア」でのお話。今作では、闘技場でクレスに勝つことで手に入る。攻撃力が高い普通の剣だが、とりあえず敵の呪文の詠唱時間を2倍にする効果があり、なんとか時の剣の面目を保っている。



エターニア【世界】 インフェリア、セレスティア、オルバース界面をふくめた世界の総称。

エッグベア【生物】 卵は妙薬として高値で取り引きされる。カモノハシのように卵から生まれる特殊なほ乳類だと思われる。



NG(エヌジー)【書物】 ミンツ大学の図書館で、イエロウキングス、セラノフラグメン、ミストセブンサン、レイバーイオニスとともに貸し出し中になっている本。NGはかつてナムコがゲームセンターなどで無料配布していた小冊子のこと。現在では「NOURS」(ノワーズ)と名前を変え、やはり無料配布されている。

エビのしっぽ【文化】 ファラとレイスの大好物。じゃりじゃりした食感がたまらないらしい。ちなみに、エビのしっぽの先には雑菌がたまりやすいので、しっぽまで食す場合は先端を切り落としてから調理する。



エモーショナルバルーン【システム】 !、…、?、汗、赤面、モジャ等々、キャラクターの感情を記号で表現するシステムの総称。略してEBと呼ぶらしい。

エラーラ【設定】 輝眼ともいう。セレスティア人の頭部に生まれたときから存在する発光体。額から生えているのが一般的だが、大きさや位置は様々で、中には後頭部についている者もいる。参考までに、チャットのエラーラの大きさが標準サイズである。暗い場所で簡易照明になるだけでなく、その光で意思伝達もできる。通常時は乳白色の淡い光を放ち、意志伝達時は青く輝く。また、激しい怒りを感じると紅に染まるともいわれる。エラーラは本人の成長に合わせて大きくなっていき、個人差はあるものの、大きいほど術や意思伝達力が強い傾向がある。ククロルの説によると、エラーラは寄宿晶霊が生体イオンの変化に反応しているものらしい。一方キールの説では、オージェに似た特製を持つ結晶物質と考えられるとのこと。



エラーラ電話【技術】 ガレノスが発明した遠距離通信機。機械にエラーラを押し当てて使う。エラーラの力を増幅し、遠距離の相手と意志伝達が図れるが、当然エラーラを持たない者には意味がない。また、ガレノスが個人的に製作したものなので、アイメンのガレノスの家と、ルイシカのバリル邸にしか設置されていない。

遠征の橋【施設】 海上に定められたある一地点とオルバース界面上にある中継基地を結び、相互間の移動を可能にする装置。このネーミングは、かつてこの装置を使ってインフェリアとセレスティアを行き来したアイフリードによるもの。遠征の橋はアイフリードの台座にシルバーケイジをセットすることで起動する。

王国憲章【文化】 国家が定めた細かな決め事を明記してある書物。法律書のようなもの。王の絶対性と階級制度を原則として書かれている。全三章からなり、その内訳は以下のとおり。第一章:王族の権利、第二章:貴族の権利と義務、第三章:平民の義務。ミンツの宿屋の客室に置いてあるが、中は読めない。

王族【文化】　王を頂点に、インフェリアにおいて絶対的な権力を持つヒエラルキーのトップ集団。民衆は自分たちに仕えてこそのもの、と信じて疑わない。

王都インフェリア【地名】　インフェリア王国の首都。大きな劇場に教会、天文台があり、都の奥には王城が広がっている。一見華やかな町だが、しかし住人とよくよく話をしてみると、都会暮らしに疲れているように見受けられる。

王立劇場【施設】　王都インフェリアにある劇場。現在は『ウルタス・ブイ』のリバイバル公演が行なわれている。もともとは王族や貴族用の娯楽のため、入場料は高額。



王立天文台【施設】　知的エリートであるミンツ大生の中でも、さらに一握りだけの優秀な卒業生しか就職できない、トップエリートの職場。インフェリア一の知力を誇るゾシモス台長の下、最新機材、最大規模の望遠鏡を用いて、世界の成り立ちを解明すべく研究を続けている。

オークション【文化】　ジイニのオークションハウスで行なわれている。アイテムコンプリートや称号コンプリートを目指すなら必須のイベント。このとき、列席するオークション相手より強く立ちはだかるのが、ガルドをジイニ通貨へ換金する時間だろう。

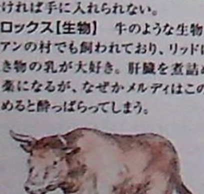
オージェ【鉱物】　晶霊が持っている能力を引き出す、触媒の役割を果たす透明な結晶物質。オージェのピアスや、クレーメルケイジのカバー部分はこれを加工して作ったもの。ただし、現在インフェリアにおいて、オージェの加工技術は失なわれている。



オージェの水晶球【道具】　メルニクス時代に晶霊を捕獲するために使われたとされる、球形に加工された結晶体。クレーメルケイジの原型とされる。

オージェのピアス【道具】　オージェで作られたピアス。本来はオージェを触媒に晶霊と心を通じさせるための道具だが、晶霊とセレスティア人が同じメルニクス語を使用することから、メルニクス語の翻訳機として利用された。ただし、会話を試みる両者の心の波長が合っていないとピアスは機能しない。現在では製法が失なわれて貴重品となっており、高位の学者か晶霊術士でなければ手に入れられない。

オーロックス【生物】　牛のような生物。ラシュアンの村でも飼われており、リッドはこの生き物の乳が大好き。肝臓を煮詰めると胃薬になるが、なぜかメルディはこの薬をなめると酔っぱらってしまう。



オルバース界面【地名】　インフェリアとセレスティアの重力が均衡を保っている地点、2つの世界の境界面のこと。当初は上空1万メートルに位置しているが、オルバース爆動を重ねるごとに相対的に地表と接近していく。セイファートリングが及ぼすなんらかの影響によって、表面は油膜状に絶えず変化し、波立っている。

オルバース爆動【現象】　オルバース界面に浮かぶ、黒体が引き起こす爆発現象。黒体を中心に同心円状の衝撃波を発生させ、これが界面上を広がる様子は津波のように見える。また、インフェリアとセレスティアが接近するのは爆動がおよぼす地殻変動が原因であり、爆動が起こるたびに2つの世界の距離が大きく縮まる。ゲーム中では4回の爆動が起きている。

【か行】

カーライル【人物】　ミンツ大学の学部長。敬虔なセイファート教徒であり、その教えに従って黒体を吉兆と信じている。このことから、黒体の出現が世界崩壊の前兆だとするキールの連鎖的世界崩壊仮説を受け入れようとせず、邪説を説いたとしてキールを大学から追い出してしまう。

絵画【芸術】　天駆ける飛行竜（ミンツの宿屋客室）、天駆ける大樹（王立天文台）など、懐かしいテーマの絵が、いろいろな場所にさりげなく飾られている。

海賊7道具【道具】　大海賊アイフリードが後の世に伝えたといわれる、海賊必須の7つの道具。ジーピーエス、ワンダーバッグ、アイフリードハット、望遠鏡、アイホイッスル、アイフリードの旗、ピコハンリベンジの7つ。現在では子孫であるチャットに受け継がれている。ちなみに、望遠鏡とホイッスル、旗はゲーム中に登場しない。

海底アート【芸術】　海底を探索していると、海底に描かれた絵や文字を見ることができる。インフェリアの海底159.175に行くとメルディらしき人物の絵が、61.90に行くとインフェリアのマップと現在地を示す矢印が、セレスティアの海底165.80ではTales of Eterniaと彫られた文字を発見できる。これ以外にもアイフリードのシンボルマークなどが隠されている。

回転寿司屋【文化】　なぜか回転寿司屋がティンシアに店舗を構え、さらになぜか中ではコングマンが待ちかまえていて、早食い勝負を持ちかけられる。

ガイバラ【人物】　味武者グループ総帥。多くの弟子をビストロ・シャンバールに送り込むが、1人も味マスターに勝てなかった。

かこもん【道具】　過去の問題集のこと。オークションで高値で売れることがある、持っていても、ミンツ大学の試験、テイルズクイズの出題傾向が分かったりはしない。

ガストン【人物】　セレスティア人。自由軍シルエシカのスカウト担当。全国を旅しながら、腕の立つ人物、入団希望者および協力者を探している。ペイルティでリッドたちと出会い、氷づけにされた町を元に戻した手腕を見込んで、打倒バリルに向けて助力を要請する。実は新婚さんらしい。

カトリーヌ【人物】　ミンツ大学の学生。お人好しで方向音痴。同意で結婚を誓う仲のピエールといっしょに王都インフェリアで行なわれる学会に出席する予定。足りない資料を集めてから、準備のために一足先に王立天文台へ向かったピエールと合流するはずなのだが……。行く先々で迷子になっているカトリーヌを、無事王都インフェリアまで導けたかどうかで2人の運命が変わる。成功すると、2人は結婚し、なおかつ王立天文台に就職。失敗すると、2人はバロールの酒場でアルバイトをしている。大失敗すると、カトリーヌは他の男性と結婚し、王立天文台に就職。一方のピエールはシャンバールでアイちゃんのおっかけになっている。

カムラン【人物】　ラシュアンの村の村長。村人のことを大事に考えているが、保守的で頑固と融通が利かない性格。リッドとファラ、キールの3人を、ラシュアンの惨劇を起こした張本人と見て、とくにファラのことを煙たがっている。ヒアデスの襲撃を受け、腰を負傷。のちにホウテイバンリを渡すことでファラと和解する。

カランゲ【単位】　距離の単位。1カランゲは約333.333…メートル。従って地表からオルバース界面までは30カランゲ。

ガレノス【人物】　セレスティア人。76歳、165cm、58kg。晶霊技術の研究者。クレーメルエンジンを開発したことでその名を知られる天才晶霊技師。バリルを倒し、グランドフォールを止めるべく、ルイシカの旧バリル邸の施設を使って極光の研究を進めている。メルディが両親に捨てられてからは、彼女を引き取って親代わりに面倒を見ていた。メルディの師匠として研究を手伝わせていたが、本人の強い要望に負けてメルディをインフェリアへと送り出した。彼女の持つパラソルもガレノス製。かつてはバリルとシゼルもガレノスの弟子だったという。ところで、エンディングムービー中にセイファート観測所がすごい勢いで吹っ飛んでいるが、このとき中にいるはずのガレノスはどうなったのだろう?

ガルド【単位】　通貨単位。1Gは約10円。

カロリック流動【学術】　光晶霊が空間内を流動する現象。この現象自体は実証されているが、流動の原因には諸説あり、研究者のあいだでも意見が分かれている。ちなみに、キールはファキュラ説を支持している。晶霊学の基礎として、ミンツ大学試験での出題傾向も高い。

慣用句【文化】　インフェリアとセレスティアでは、それぞれの世界に合った慣用句が存在している。「ラシュアンの風車が止まる」、「真相はオルバースの中」、「繰り言はバテンカイトスの彼方でつむげ」などさまざまだが、なんといっても一番の傑作は「グミはグミ屋」だろう。

ギズロ・ツァイベル【人物】　キールの父親。ラシュアンの惨劇のあと、一家でラシュアンを離れミンツに移り住んだ。

キッシー【人物】　味にはちょっとうるさい、ビストロシャンバールの客。実はナムコ・ラーメンクラブの主催者であり、「ファミスタ」の生みの親。

切符切りばさみ【道具】　ルイシカ駅の駅員がなくしてしまい、リッドたちに探すよう依頼する。しかしなぜ図書館に？　なぜ盆栽の中に？　謎はつきない。

極光術【技術】　フィブリルと同意。かつてセイファートとネレイドが生み出した神の力。この世に存在するあらゆる種類の晶霊を取り込んで、体内でフリンジさせることで究極の力を得る。その力は取り込んだ晶霊の量に比例する。セイファートが生み出した力は創造を司ることから「真の極光」と呼ばれ、ネレイドが生んだものは破壊を司ることから「闇の極光」と呼ばれる。極光術の素質がある者には、同属性の極光術は効果をなさない。

極光戦争【歴史】 2300年まえ、ネレイドの暗躍によって勃発した、インフェリアとセレスティアによる星間戦争。高度な技術を誇る時代だっただけに、強力な兵器や術が飛び交い、これがきっかけとなってメルニクス文明は崩壊した。また、この戦争が元でセイファートの怒りを買い、両世界はセイファートリングによって閉鎖されてしまった。

きらめきの塔【施設】 インフェリアのバロールの東、群島にそびえる塔。高い山に囲まれているため、飛行艇でないとたどり着けない。塔の最上階ではワルキューレと出会うことができる。

ギリアム【人物】 残虐な軍隊を率いて、ティンシア一体を束ねていた男。自由軍シルエシカの敵対勢力として抗争を続け、8年まえのペイルティの海戦で敗北、死亡した。そのどう猛な戦い方は伝説となり、ティンシアの武器屋に愛用の剣が飾られている。

クィッキー【生物】 セレスティアに生息する珍しい生物。体長15cmと身体部分は小さいが、耳の長さ12cm、しっぽの長さは45cmで、結局は全長72cmにもなる。しかし体重は200gと非常に軽く、特徴でもある独特の青いフサフサした毛は、羽毛のよう。ジャンプ力に優れているだけでなく、尾を足のように使って立ち上がることもある。危機や不穏な空気を察知する特殊な能力がそなわっていて、クキクキと鳴き出すと、危険が迫っている証拠。クィッキーという呼び名はメルディがつけたものであり、学名はポットラビッチヌス。食べるとおいしいらしい。

ククロル【人物】 セレスティア人。21歳。アイメンの錬金術工房の主であり、地晶霊研究者。採掘した鉱物内の地晶霊を変化させて、新しい金属が作れないか日々実験を繰り返す錬金術士でもある。旺盛な好奇心を持ち、インフェリアに対してロマンを感じている。似たものどうしのキールとはすぐにうち解けて仲良くなった。将来的にはセファイド鋼より硬い金属を見つけるのが夢だったが、ヒアデスによって命を奪われ、叶わぬものとなってしまった。

グミ【道具】 「テイルズ」シリーズに欠かせない回復アイテム。今作では新たにマグログミが加わり、新商品開発の意欲をのぞかせている。「ファンタジア」のときと違い、その製造過程は謎に包まれている。



クラース【人物】 「ファンタジア」に登場した召喚術士。今作ではミンツ大学で行なわれている中級試験の出題者として登場。

グランドフォール【現象】 大崩落ともいう。インフェリアとセレスティアが接近し、最終的には衝突してしまう現象。2つの世界はじょじょに接近しているだけではなく、オルバース爆動の際に一気に距離を縮める。シゼルによって人為的に引き起こされたことになっているが、実際はネレイドが両世界の晶霊を自らに取り込み、闇の極光術を完全なものとするための策略だった。グランドフォールは人間の世界だけでなく、晶霊界にも悪影響を及ぼす。ミンツ大学の学生たちのあいだでは、グランドフォールはハンバーガー現象と呼ばれている。

グリップソード【道具】 王都インフェリアの闘技場前にいる老人がなくした剣。弟子のために剣を見つけてほしいと頼まれるが、弟子とはクレス・アルベインのこと。従ってこの老人は「ファンタジア」でおなじみのトリスタン師匠である。

グルノーレⅡ世【人物】 インフェリア王国第7代目の国王、グルノーレⅡ世のこと。彼の治世となってからは戦争もなく、政治的手腕が問われるほどの大きな事件も起きていない。このため、いささか平和ボケしていて、権威を保つことと、愛娘アレンデを溺愛することに全精力を費やしている。普段は虚勢を張っているが、実は気が小さくたえず人の目を気にしており、それゆえ時として非常に残酷にもなる。アレンデの母親であり、正妻の王妃には過去浮気がばれたこともあり、頭が上がらない。26年まえにロナ・ウィンディアに心を奪われ、彼女を後宮に迎えてフォーマルハウト伯の称号を与えた。このとき、ロナは王の子供であるレイシスを身ごもっていた。実の子であるレイシスに愛情を持っているが、その関係を公にできないことに苦しみと罪の意識を感じており、罪滅ぼしとして高い身分を与えている。

クレーメル【設定】 晶霊のこと。

クレーメルエンジン【技術】 晶霊の力で動くエンジン。ガレノスによる歴史的な大発明。給水ポンプや鉄道、クレーメルクラフトにも使われている。メルニクス時代にもクレーメルエンジンが存在したが、その時代の物とガレノスが発明したものは構造が異なっているようだ。ちなみに、ナムコより発売中のプレイステーション2用ソフト「リッジレーサーV」に、アンジェラスという車が登場するが、この車はクレーメルエンジンを搭載しており、エンジン音はクレーメルクラフトと同じである。

クレーメルクラフト【設備】 バリルが故郷インフェリアに帰る日のために製作した装置。空中を飛び、オルバース界面を突破してもう一方の世界へ移動できる。ゲーム中では、バリルが残したクレーメルクラフトをガレノスが見つけて改良を加え、これにメルディが乗り込んでインフェリアへと渡っている。

クレーメルケイジ【道具】 晶霊石という鉱石をオージェで覆った装置。そもそもメルニクス時代に作られ始めたもので、現在のインフェリアでは製作技術が失なわれている。ケイジにはインフェリア型とセレスティア型があり、どちらも性能に大差はないがデザインが異なる。インフェリア人はケイジ内の晶霊石に晶霊を宿すことで、その種類によって様々な晶霊術を行使できる。一方セレスティア人はケイジを製作することはできるが、これを使って晶霊術を行使することはできない。したがってケイジを銃などの兵器と組み合わせて、晶霊術のような効果を得ている。ケイジは10cm程度のものが普通だが、セレスティアでは工業的に利用されているため、10mクラスの大型のものも生産されている。



クレーメルダスト【現象】 晶霊光渦。空間内の晶霊が輝きながら上昇するため、無数の光が天へと昇っていくように見える現象。

クレーメルボール【競技】 ミンツ大学の運動場で遊べるミニゲーム。ボールと晶霊場の反転は晶霊術によって生み出されている。ちなみに対戦相手の女の子たちはインターハイ出場経験者。そのことを鼻にかけ高飛車な言動で挑んでくるため、つい勝負心が刺激されてしまう。

クレス【人物】 「ファンタジア」の主人公であり、アルベイン流剣術の使い手クレス・アルベインのこと。リッドが王都インフェリアの闘技場で世界一決定戦に勝つと、さわやかに乱入してくる。いい人っぷりは相変わらずだが、攻撃はえげつない。トレードマークは赤いバンダナ。

クレメンテ【人物】 「デスティニー」に登場したソーディアン、ラヴィル・クレメンテのこと。今作ではミンツ大学で行なわれている上級試験の出題者として出演する。ちなみに、ソーディアンとは人格を移植された剣のことで、中心部コア・クリスタルを破壊されない限り永遠に生き続ける。従って誰よりも長く生きているという本人の言葉は誇張ではない。ところで、いつから自力で移動できるようになったのか？

グロビュール歪曲【学術】 カロリック流動を長いスパンで見た場合、晶霊が通過またはとどまりやすいポイントが発生し、その空間の晶霊密度が高まり、局地的に晶霊圧が大きく偏ることを指す。

元老院【文化】 貴族の中でもさらに特権階級の者たちで構成された組織。国の政治機構、意志決定の中心。

高位晶霊【晶霊】 大晶霊の中でも最高位に位置し、有事にも独立して行動する者たち。あまりにも強大な力を持っているため、人間世界とはかけ離れた存在。ゼクンドゥスとマクスウェルがこれにあたる。

光晶霊研究室【施設】 ミンツ大学内に設けられた晶霊研究室のうち、光晶霊を専門に扱う研究室。研究内容は光晶霊とそれに付随する天文学。光晶霊学部はエリートぞろいのミンツ大学の中でもひときわ学力の高い者しか入れず、この研究室で成果を挙げた者は王立天文台に採用される可能性が高い。キールもこの研究室に所属しているが、学部長であるカーライルと学説で反目してしまい、追い出されてしまう。

幸福の雪【現象】 セレスティアでのみ観測される、朝日が放射状に広がって見える自然現象。光が雪のように見えることから、幸福の雪と呼ばれる。この光景を恋人同士で見るとその2人は幸せになれるという言い伝えがある。キールによると、大気中に浮遊する微粒子による太陽光の乱反射、もしくは気温変化に伴う晶霊の相互作用が原因とのこと。

好物【設定】 リッドと冒険をともにする仲間には各人好物が設定されており、キャンプの「料理」で好物を作って食べると回復量が多く、また調理時に熟練度が上がりやすい。ヘルシー指向のファラ、とにかく甘いものが好きなチャット、そして海産物好きのメルディと好みも様々。ちなみに、設定上ではレイスの好物ににがりマーボーとしぶずしがラインナップされている。おそらくインフェリアからセレスティアに渡ったあと、ガレノスに食べさせられるなどして好物となったのだろう。それにしても、味覚の好みがおかしいレイスにとっては、セレスティア料理は、さぞ御馳走だったに違いない。

黒体【施設】 ネレイド球ともいう。セイファートリングの中央に浮かぶ黒色の球体。直径500mもの大きさだが、あるとき忽然と出現し、毎年50リーグ(約90メートル)の速度で膨大している。内部にシゼル城があることから、黒体はエネルギーの界面または外殻とみられる。黒体はギルバース爆動を発生する機能を備え、シゼルが操作できるだけでなく、攻撃を受けても稼動する。真実を知らないセイファート教徒にとっては、セイファート再臨の吉兆とされている。

コリン【設定】 メルディがパラソルに結わえているお気に入りのマスコット人形。その正体は不明。

コルレーンの壺【秘宝】 セレスティア七大秘宝の1つ。かつてセレスティアに実在した勇者、コルレーンのおならが詰まった壺。メニュー画面で使用すると、回復、治療、ダメージ、毒、マヒの中からランダムで1つの効果を得る。コルレーンが何を成し得て勇者と呼ばれたかはわかっていない。



コレクター図鑑【道具】 ラシュアンの村の、村長宅2階の本棚に置いてある。リッドたちは借りると言い張っていたが、ついに返すシーンは見られなかった。

コングマン【人物】 「デスティニー」で登場したマイティ・コングマンのこと。ティンシアの回転寿司屋で早食い勝負を挑んでくる。

根元晶霊【晶霊】 水、風、火、地、氷、雷を司る大晶霊の総称。統括晶霊の配下だが、根元晶霊のあいだに上下関係はない。

【さ行】

サグラ【人物】 43歳。アイメンにある武器工房の主人。学はないが職人気質で気っぷのいい男。両親に捨てられたメルディを家族同然に可愛がり、よく食事を差し入れていた。妻ブレンダと弟子のハミルトをヒアデスに殺害され、自分の作った武器がもう少し強力だったらと悲しみにくれる。以後、生き残ったポンズの面倒を見ながら、アイメン復興に努力をそそぐ。後にゾシモスと協力して、ラストフェンサーを完成させる。

サンク【人物】 ミンツ大学の光晶霊研究室に所属する。キールと同期の研究仲間。カーライル学部長によって大学を追われたキールを心配している。

[illegible]【人物】 バロールで石取り勝負を挑んでくる人物のこと。石取りの法則を知らないうちは苦戦を強いられるので、憎しみを覚えた人も多いだろう。

…(三点リーダー)【システム】 エモーションバルーンの1つ。会話中にこのマークが出たら要注意。大事なことが隠されている伏線だったりと、物語を楽しむうえで重要な要素であることが多い。1回目では気付かないが、2回目のプレイ時にはその重要さがわかるだろう。

シーナ【人物】 ミンツ大学本館の受付担当者。18歳。メルディがシャンバールにゲスト出演したときはちょっと緊張気味。[illegible]

ジイニ【地名】【単位】 正式な呼び名は歓楽の町ジイニ。飛竜船か飛行艇でないとたどり着けないこの町は、大人の娯楽のために作られ、夜になるとギャンブル場やオークションハウスが始まり、朝になると人々が眠りにつく。この町ではジイニ内でのみ通用する通貨「ジイニ」が発行されていて、各施設利用時には必ずガルドからジイニへと換金しなければならない。が、どんなに大金を持とうと少量ずつの換金しか認められず、オークション用にと500万ガルドを換金し終えるには3時間程かかる。この町の長はいずれもウィスが強かったというが、それは単にウィスで町長を選んでいたからではないか? そして換金の不便さに見られる歪みは、これが原因ではなかろうか?

ジーピーエス【道具】 グローバル・ポジショニング・システムの略。現在位置を衛星通信で教えてくれる道具で、御館の道具の1つ。衛星などの高度なテクノロジーを使っているわけではなく、どうやらチャットが古くからのやり方で位置を測定しているらしい。



シゼル【人物】 セレスティア人。身長171cm。体重59kg。スリーサイズは90/56/88。容姿ともに美しい、強い信念を持つ女性。有能な晶霊技師で、ガレノスの下でアシスタントとして研究を続けていた。あるとき、岬の岩に倒れている傷ついたバリルを見つけ、手厚く介抱し、以後ともに研究を進める。シゼルはバリルの使う光晶霊術に驚かされただけでなく、彼の思想を貫く平和主義に夢中になる。いつしか2人は惹かれ合い、婚姻の契約を交わし、のちにメルディが誕生した。しかしその幸せも長く続かず、旧総領主ビリアルの罠にかかり、目前で最愛の夫バリルを殺されてしまう。このときシゼルは憎しみのあまり闇の極光を開花させ、これを使うことでビリアルを倒したかわりに、ネレイドに意識を乗っ取られてしまった。以後、ネレイドの支配から逃れられず、物質世界を破壊し、セイファートを倒すためにグランドフォールを画策する。ネレイドの支配を受けたシゼルは人間的な感情を失ない、自らの娘に闇の極光の素質があると見るや人体実験を繰り返し、挙げ句の果てには使いものにならないと捨ててしまった。ビリアルを滅ぼしたのちは、バリルがセレスティアの次代の総領主に納まったかのように見せかけ、自らの存在を隠していた。

シゼル城【施設】 ネレイドがシゼルを支配して作り上げた精神世界。黒体が外殻となっていて、その内部に位置している。外見上は城に見えるが、実際はシゼル及びネレイドの心象風景を映し出した精神の集合体。したがって実体はなく、ネレイドが去るとするとその存在も消滅する。

漆黒の翼【組織】 黒豹のジョン、黒バラのミリー、黒竜王グリッドの3人からなる、自称自由軍。セレスティアの天下統一を目指し、常に入団希望者を求めてスカウトの旅を続けているが、まるで成果はあがらない。『デスティニー』で登場した、おおぐらいのジョン、疾風のミリー、音速の貴公子グリッドからなる漆黒の翼とはどうやら別組織らしい。

シャドウ【晶霊】 闇の大晶霊であり、セレスティアの晶霊を束ねる統括晶霊。どこか邪悪なものを感じさせるが、性格はいたって高貴。常に黒色の武具をまとっていて、素顔を見ることはできない。

シャンバール【地名】 正式な呼び名は熱砂の町シャンバール。火晶霊の谷近くに位置するため、温暖なインフェリアの中では例外的に暑い。その暑さは町が熱気で揺れて見えるほどで、暑さに弱いセレスティア人のメルディは気絶してしまう。

シャンバルーン【競技】 シャンバールのバルーンマスターが考案した競技。ルールは、決められた配置の風船をどれだけ短時間で割れるか、というもの。クリアすると称号「キングあんどバルーン」がもらえるが、これはナムコ初期のアーケードゲーム「キング アンド バルーン」がその由来となっている。

手術【技術】 バンエルティア号に医務室を増築することで、状態異常時に回復してもらえるようになるのだが、その実態は恐ろしい。人体をいじることに無情の喜びを感じているナースたちに手術台まで連行され、遊んでいるとしか思えない強引な手術で癒されてしまうのだ。どんなに小さな傷を癒したときでも「あやうく死ぬところでした」と微笑むナースたちからは、どこか怪しげな雰囲気が漂う。

晶石のかけら【鉱物】 晶霊石のかけら。水風火地氷雷光闇、それぞれの大晶霊に対応した8色、8種類がある。対応した色のかけらを晶霊に使用すると、晶霊の活力が上昇する。理由は不明だが、料理に失敗すると晶石のかけらができることがあり、どんなに恐ろしい調理法を用いたのか、それを考えただけで震えが止まらない。

晶霊【設定】 物体でも生物でもなく、あらゆる物の中にいて、あらゆる現象を司っているもの。知能はなく、それぞれの大晶霊に見守られている。精神世界バテンカイトスにも物質世界にも自由に出入りができ、そのどちらにも属さない物質でも精神でもない存在。確認されている限りでは、インフェリアに水風火光晶霊が、セレスティアには地氷雷闇晶霊が存在する。風晶霊がいないセレスティアにも風が吹いているし、地晶霊のいないインフェリアにも土がある、と疑問に思うかもしれないが、セレスティアに吹く風はただの風であり、生きた風ではない、と考えればいい。また、音や精神などの晶霊がいる可能性もあるが、現段階では発見されていない。一説によると、晶霊はセイファートやネレイドが登場する以前の、遥か太古より存在していたという。

晶霊占い【文化】 別名クレーメルチェック。ファロース山のふもとにあるセイファート教会で行なわれている、性格判断のこと。占い師から出される質問に答えていくことで、自分がどんな性格なのか、晶霊でいうと何タイプなのか、どのキャラクターといっしょなのかを教えてくれる。

晶霊温泉【施設】 飛行艇でしかたどり着けない、知る人ぞ知る秘湯。水晶霊と火晶霊の恵みを受け「腰痛、風邪、夜小便なんでも直ります!」がキャッチフレーズ。庶民的な造りだが、屋外で風景を見ながらの入浴は風情がある。男女別風呂とはいえ、男風呂に女性キャラクターが乱入するという、お約束ともいえる演出が光る。

晶霊技師【職業】 クレーメリストとも呼ぶ。クレーメルケイジに封じた晶霊を、工業的に利用する技術を持つ、またはその方法を研究している人物の総称。晶霊術を行使できず、また、宗教的背景を持たないセレスティア人特有の職業。代表的な晶霊技師にマクストンやガレノスが挙げられる。シゼルも元々は晶霊技師であり、メルディは晶霊技師のたまごである。

晶霊銃【道具】 クレーメルケイジを銃身に取り付け、晶霊のエネルギーを発射する銃。ケイジに宿した晶霊のタイプによって効果が変わり、闇タイプと雷タイプが用意されている。ケイジは完全に固定されていて、取り外しや取り替えは不可能。使用者の体格や用途に応じて、大型のものから子供用の小さな銃まで取りそろえられている。



晶霊術【技術】 別名クレーメル・アーツ。クレーメルケイジに宿した晶霊から力を引き出し、これを行使する術のこと。使用できる術の種類は宿した晶霊が何を司っているかによって異なる。晶霊術を行使できる人物のことを晶霊術士（クレーメルマスター）と呼ぶ。一部例外を除くセレスティア人は晶霊術を使用できず、晶霊術士はほとんどインフェリアでしかお目にかかれない。

晶霊石【鉱物】 晶霊を宿すことができる結晶物質。クレーメルケイジの核に使われているのがこの晶霊石。

晶霊鉄道【施設】 別名クレーメルエクスプレス。クレーメルエンジンを搭載した列車が線路上を走る、セレスティアの交通機関。動力源はクレーメルケイジ。以前はセレスティアのいたるところを走っていたが、グランドフォールと多発する争いのせいで線路が破壊され、現在ではアイメン・ルイシカ間とルイシカ・廃坑間しか運行されていない。

晶霊灯【設備】 内蔵しているクレーメルケイジのエネルギーを使って発光する街灯。アイメンの路上に据え付けられている。家屋の中にある発光装置も、原理は晶霊灯と同じだと思われる。



晶霊爆弾【道具】 クレーメルケイジを組み込んだ爆弾。安全装置を外して5秒後に爆発する時限式。普通に販売されているものでも、大きな岩を粉々にする破壊力を持つ。

晶霊兵器【道具】 別名クレーメル・ウェポン。クレーメルケイジを内蔵し、エネルギー源に晶霊の力を利用した兵器のこと。使用するとケイジに封じた晶霊の力が発動し、晶霊術のような効果を生む。用途によって銃や爆弾など、様々な種類のものが作られている。クレーメルウェポンはセレスティアでのみ生産されているが、これはセレスティア人が晶霊術を使えないことと、インフェリアには製作技術がないためである。また、争いの多いセレスティアでは、誰もが武器を使えるように子供用の小さな晶霊銃などが売られている。ちなみに、晶霊兵器を使うとTPが減少する。

晶霊砲【設備】 別名クレーメルキャノン。クレーメルケイジのエネルギーを発射する大砲。当初破壊力は設置したケイジの大きさに比例しており、シルエシカが保持するバリル城攻略用の晶霊砲が世界最大だった。しかしのちの研究で、パラソルと組み合わせることでケイジが小さくても大きな効果を生み出せることが判明、パワーアップする。

シルエシカ【組織】 リーダーであるフォッグの下、総領主を倒してセレスティアの天下を取ることを目標に結成された自由軍。革命軍として自由な心に従い、自由な闘争に身を置くことが信条。8年まえにギリアム率いる軍隊と戦い、歴史に残るベイルティの海戦に勝利したことで、いちやくその名を馳せた。ティンシアにアジトを構え、フォッグのカリスマ性と、義軍を貫く姿勢、そしておおらかな団風から住人たちにも愛されている。団員は左胸にミアキスをかたどったミアキスバッジを付けており、挨拶の言葉は「ミアキスを胸に！」。団員数は不明。現在は総領主バリル打倒を掲げている。

シルバーケイジ【道具】 遠征の橋を起動させるための特製クレーメルケイジ。全部で6本必要だが、セレスティア海底にあるアイフリードのアジトに分散して保管されている。

シルフ【晶霊】 風の大晶霊。きまぐれで生意気と、手のかかる子供のような大晶霊。どんくさいノームのことが嫌い。

真理聖典【文化】 インフェリアの国教である、セイファート教の教義が記された書物。寛容と博愛の教えに乗っ取り、利己主義の醜さと自己犠牲の美しさが繰り返し書かれている。インフェリアでは広く普及している書物らしく、卓上版がミンツ宿屋の客室に置かれている。

真の極光術【技術】 レイスが言うところの、大切な人を守るための力。セイファートが創造を目的に創り出した極光術で、精神の力によって自らの体内に晶霊を取り込み、フリンジさせる術。ネレイドの闇の極光術と原理は同じだが、相対する力を持つ。真の極光術を成功させるには、人や晶霊など、他者の心が理解できることが前提条件となっており、それはおのずとセイファートの試練で試されることになる。

人名【設定】 ゲーム中に使われているキャラクター名や用語の多くは、物理学者や天文学者、錬金術士、そして星に関係する言葉から取られている。例えば、ハーシェルは英国の天文学者から、エルステッドは電磁気学の基礎を築いた物理学者から、オルバースもドイツの天文学者から取られている。セイファートは実際に存在するセイファート銀河から、ネレイドは海王星の衛星から取られている。また、ゾシモスとリバヴィウスは錬金術士の名前。このような名前を付けた背景には、開発の豊田さんの学問に対する熱い思いがあるが、ここでは割愛させていただく。豊田さん的には「デスティニー」でも同じような試みをしたのだが、ベルセリオスの元ネタが、元素記号を発案した化学者ベルセーリウスだと気付かれず、寂しくも日本の教育制度に憤慨したという。今回はリベンジなるか？

水晶霊研究室【施設】 ミンツ大学内に設けられた数ある晶霊研究室のうち、水晶霊を専門に扱う研究室。「晶霊を長い目でとらえると、人間を見守るのも晶霊の役目ではないか」と唱える教授がいる。物事の本質を見抜く能力は素晴らしいが、生徒に馬鹿にされているところを見ると、出世しないタイプだろう。

スオム【単位】 日付の単位。セイファートが世界を創造するのに費やした日数が元だといわれる。おそらく一週間を指していると思われるが、一週間が何日なのかは故意に設定されていない。これはプレイヤーによってゲームを進める速さやプレイ時間が異なり、ゲーム内での日数の経過がまちまちになることを配慮した結果だろう。

スキット【システム】 本編では語られなかったエピソードが盛り込まれていたり、笑いあり、涙ありと盛りだくさん。中でも「チビスケとノッポとヒメの物語」では、若き日のピッツとバリル、ロナの関係が語られている。他にも「デスティニー」や「ファンタジア」の話題が取り上げられている「ここではないどこかの物語」や「ナマオロチ」は必聴の価値アリ。

ストーブと暖炉【設備】 「テイルズ」シリーズではおなじみ、脱力系の仕掛け。各所に設置されているが、調べると「わちっ！」や「あちち！」と言いつつ真っ黒になるだけで意味はない。しかし意味がないとわかっていながらも、何かを期待してつい調べてしまうのが人の性。極めつけはバロールの道具やヨシンバにある暖炉。何かありそうだというメッセージにつられて調べていると、調べた回数が表示される。これは何かある！ 何かなければおかしい！ と鼻息荒く調べ続けると、10回目に調べようとした段階で、リッドに「もうやめようぜ。意味ねぇよ」と言われてしまい愕然。冷たいよ、リッド。

セイファート【設定】 物質世界を創造した神。非物質世界の神であるネレイドとは敵対関係にある。インフェリアに住む者たちにとってネレイドが邪神なのに対して、セイファートは善神。自らの力や、しもべであるセイファートの使者を使って、積極的に人間の歴史に介入している。また、セイファートリングを用いて、インフェリアとセレスティアを閉鎖空間にしたのもセイファートの力による。ネレイドによって誤った歴史を覚えさせられていたセレスティア人にとっては、セイファートは畏怖すべき名前。



晶霊温泉

セイファート観測所【施設】　オルバース界面に浮かび、セイファートリングを操作、観測するための施設。光の屈折を操作して巧みにカモフラージュしているために、インフェリア、セレスティアの両世界から確認できない。

セイファートキー【道具】　全長12cm、球形部分は直径5cm。人間がセイファートキーを手にして深く念ずることで、光線がその者が進むべき正しき道（方角）を標す。インフェリア王国の国宝。建国以来宝物庫に保管されていたが、ここ最近になって突然輝き出し、方角を指し示し始めた。セイファートが残した遺跡では、文字通り扉を開くための鍵として使用される。



セイファート教【文化】　セイファートを信仰する宗教。主として寛容と博愛を説き、その教義内容は真理聖典に記されている。インフェリア王国に認可された国教であり、各地に教会を持ち、信者も多いことから政治への影響力は大きい。セイファートリングを信仰の象徴としてあがめ、教団のシンボルマークにもあしらっている。今回の黒体の出現をセイファート再臨の吉兆と解釈しており、そこに科学的根拠は存在しない。

セイファート神殿【施設】　かつてセイファートもしくはセイファートの手の者によって建てられた神殿。現在ではその存在すら忘れられ、遺跡と化している。セイファートの試練を行なう者は、必ずこの地を訪れなければならない。

セイファートの使者【人物】　セイファートの意志を伝える者であり、セイファートは使者を通じて人々に知恵や力を与える。姿形は定まっておらず、見る者によって容姿は変化する。一説では、使者もまたこの世界の、様々な意識の集合体であるとされる。

セイファートリング【施設】　セイファートによって作られた、直径33.333…カランゲ（約10km）にもなるリング状の建造物。オルバース界面に浮かび、インフェリアから見て時計回りに回転し、1日で1回転する。インフェリアとセレスティアを空間的に閉鎖、接続する役割を持ち、中心に存在する核が破壊されると、リング自体も消滅し両世界は正常に戻る。オルバース界面や両世界に様々な影響を与えているが、人知を越えた技術で作られているため、それが実際にどのような効果を及ぼしているのかは不明。

ゼクンドゥス【晶霊】　時の大晶霊。高位晶霊であり、グランドフォールに対しても積極的に行動を起こそうとしなかった。しかもそのあいだ、なぜかシゼルの心象風景であるシゼル城内にいる。シゼルの内部より状況を観察していた、というのは考えすぎか？　ちなみに、ゼクンドゥスは戦闘時に見覚えのある技を連発する。これは「ファンタジア」のボス、ダオスが使用した技の数々だが、この2人の関係は不明。

セファイド鉱【鉱物】　世界最硬度の鉱物。その固さのために、加工方法、加工道具が存在しない。アイメンの錬金術士であり、晶霊技師のククロルがセファイド鉱の固さを越える金属を作り出そうと奮闘していた。

セルシウス【晶霊】　氷の大晶霊。グランドフォールが及ぼす悪影響で自分を見失い、ペイルティを凍り漬けにしていた。威勢はいいが繊細な性格。イフリートが苦手。

セルディア【人物】　現インフェリア王国王妃セルディアのこと。自身の美貌を磨き、これを保たせることと、罪人の処刑を見物するのが趣味で、逆に平民と接することを嫌う。王妃の座に固執しており、国王が他の女性と関わりを持つのを許せない。このため、王の寵愛を受けていたロナに、自分と王の関係が悪化している責任を取らせるべく詰め寄り、服毒自殺に追い込んでしまった。母親を自殺させた居心地の悪さから、王がレイシスに高い地位を与えたことを黙認した。

セレスティア【人種】　エターニアを構成する世界の1つ。闇晶霊の影響によって空には暗雲がたれ込め、雷晶霊が生み出す雷が頻繁に鳴り響いている。日中でも日が当たらないために暗く、気温も低い。インフェリアと比べると工業が発達しているのも特徴。地晶霊の恩恵による金属、鉱物加工技術と、雷晶霊の恩恵による電気の活用法は、晶霊技師たちによってそれぞれ錬金術、電磁気学としてまとめられ、今日のセレスティアが工業的発展を遂げた礎となっている。国という概念はなく、武力で他者の頂点に立った総領主がすべての権限を持って支配しており、その下に地方を治める地方領主たちがいる。しかし誰もが総領主、領主に挑む権利が与えられ、これに勝つことで立場が入れ替わる。このことから戦乱が絶えず、昨日の領主が今日は物乞いをやっていてもおかしくない。

セレスティア人【文化】　セレスティア人とインフェリア人の違いは、額にエラーラがついていること、そして髪の色と肌の濃さ。しかしそんな外見的特徴以上に異なっているのが、内面的な部分である。セレスティアの人々は極度の個人主義であり、忠誠心や愛国心などの概念が存在しない。常日頃から武力を行使した革命や勢力争いの結果を見続けているため、物事はいい悪いで決まるものではなく、また正義が絶対ではないということを経験的に知っている。このような物騒な状況に慣れきっているため、人々には楽観主義者が多く、むしろ平和で穏やかに暮らしているようにさえ見える。親子間に上下関係はなく、愛情はあるものの、実力主義からくる競争社会のために家族の結びつきは希薄。これはセレスティア人には名前しかなく、一族を表わす名字がないことからもうかがえる。子供は通常10歳で成人したと見なされ、自力で生きることを要求される。結婚にいたっても愛情はあるものの、基本的には生活能率向上のための共同生活と認識される。セレスティア人はクレーメルケイジに晶霊を宿しても晶霊術を使うことができない、これには晶霊たちに敬意を表すことはあっても、信仰するという概念を持たないことが影響しているのかもしれない。

セレスティアン【文化】　セレスティア人のこと。セレスティア人が自分たちのことを呼ぶときにのみ使用される。

総領主【文化】　全権を掌握し、セレスティアを支配する人物。武力で勝ち上がった者がその座に就くのが習わしで、誰もが総領主に戦争を仕掛けることができ、これに勝つことで立場が入れ替わる。現在ではバリルが前総領主ピリアルを倒し、総領主に納まっている。しかし実際には、バリルの妻シゼルが夫の死を隠してその地位を利用していた。

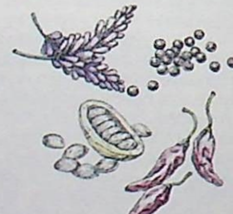
ソーサラーリング【道具】　レムから授かった、光晶霊の力が宿った指輪。熱光線を発射できる。「テイルズ」シリーズでは言わずとしれたお約束アイテム。

ソーディアン・ディムロス【秘宝】　セレスティア七大秘宝の1つ。ゲーム中の表記ではS・D。「デスティニー」に登場したソーディアン、ディムロス・ティンバーのこと。今作ではアイフリードのアジト1に刺さっていて、ワルキューレを倒すことで入手可能になる。今回は剣として装備することはできず、残念ながら得意のお喋りもなし。いつからそんなに控えめになったのか？　ディムロスを所持していると、メルディがプレイ時間の30分に1度だけ、召喚魔法「デスティニー」を使用できる。



ゾシモス台長【人物】　69歳。インフェリア王立天文台長、クラウディオ・ゾシモス。先代の国王の時代から王家に仕えてきた晶霊学者。インフェリアにおける学会の最高権威であり、また、インフェリアで初めて、地表からオルバース界面の距離を測ることに成功した人物でもある。学問もまた政治の一部だと心得ているため、たとえどんなに科学的根拠が明白でも、王の発言には逆らわない。このため、真実を分かっていながらも、グランドフォールをセレスティア人の陰謀として公表した。のちにセレスティアに渡り、ガレノスと共にグランドフォール阻止に尽力、本来の学者としての責務をまっとうする。意外なところでは、アイメンのサグラと協力して、ラストフェンサーを完成させている。聡明で斬新な発想ができるキールを気に入っているフシがある。

ソディ【文化】　セレスティアの料理に使われる調味料の総称。セレスティア料理をエキセントリックな味にしている元凶で、単体ですでに強力な味わい。セレスティア人は料理を作るとき、気分にあわせて適当にソディを入れるため、出来上がったものは非常に偏った、かつユニークな味に仕上がる。レッドソディは胡椒のような赤い実を細かく砕いたもので、とても辛い。ホワイトソディは樹液を加工したもので、白濁してどろっとした液体。味は激しく甘い。ブラックソディは黒い小粒の果実で、砕いて使用し、味はすごく苦い。パープルソディにいたっては、とても辛く、すごく苦く、激しく甘い味で、しかも原料が植物らしいということ以外は一切不明の謎のソディである。



【た行】

大司教ガルヴァーニ【人物】　セイファート教の最高位、大司教の地位に立つ老人で、王都インフェリアのセイファート教会を任されている。国王に対して大きな発言力を持っており、政治にも多大な影響を与える。

黒体をセイファート再臨の吉兆と信じ、これを否定する者を許さない。自身も狂信的なセイファート教信者であり、伝説を鵜呑みにしてセレスティアを憎悪する念に凝り固まっている。ビストロ・シャンバールのゲストにも登場し、自らをダイ・シキョーと名乗り、身分を隠そうとしていた。

大晶霊【設定】 自らが司る事象に属する晶霊たちをとりまとめる者。根元晶霊、統括晶霊、高位晶霊を総じて大晶霊と呼ぶ。グランドフォールが晶霊たちにも悪影響を与えることを熟知していて、これを止めるためにリッドたちに協力する。このとき、大晶霊たちはリッドたちの本心と覚悟、そして性根を見るために戦うことを要求する。もちろんこれはテストのための戦闘であり、実際には人間が大晶霊を倒すことはできない。大晶霊は自らの役目として、人間たちを見守っていくことも課しており、普段は自分から干渉しないものの、常に人間を気にかけ、愛してすらいる。

チェルシー【人物】 『デスティニー』の登場人物。今作ではミンツ大学で行われている初級試験の出題者として登場。「ぶー」などといってすぐに不満を表わすこともなくなり、少し成長したもよう。相変わらずのおじいちゃんっ子。

チビスケ、ノッポ、ヒメ【設定】 スキットで語られる恋物語。幼なじみのチビスケとノッポとヒメの恋愛と人生が語られているが、この3人はチビスケがピッツ・ハーシェル、ノッポがトランソム・バリル、ヒメがロナ・ウィンディアのことを指している。

チャットの小屋【施設】 チャットが住んでいる小屋。外見はみすぼらしい造りだが、実は地上1階地下8階建てで、エレベーターとバンエルティア号のドックまで完備した近代的な建物。地階部分には多くの仕掛けが設置されていて、これを無事通り抜けた者だけが、チャットの部下としてバンエルティア号の乗り組み員となる栄誉を授かる。

チャットの両親【人物】 海賊という職業をよしとしないことから、チャットに反感を抱かれている。しかしそんなチャットの性格を知り尽くし、裏をかいては影から教育を施すその手口には愛情と、それ以上にアイフリードの血筋を感じさせる。子供や子孫が海賊を目指した場合にそなえて、長年バンエルティア号や設備の手入れを続けていた。ゲーム中では母親らしき人物がメッセージのみの出演となっている。

中継基地【施設】 オルバース界面上に浮かぶ、メルニクス時代の遺産。オルバース界面を経由して、インフェリアとセレスティアにある遠征の橋をつないでいる。かつてアイフリードがこれを発見し、自らの基地として手を加え、使用していた。中継基地には反転ポートと両世界へのポート、そして改造ドックがあり、基地から直接オルバース界面上に出ることも可能である。

チョーカー【文化】 インフェリアで採用されている階級制度の、階級提示用の首飾り。装着は国民の義務とされる。その形状や材質によって、一目で性別や職業、階級が分かるようになっていて、階級の頂点である王族のチョーカーは金製の豪華な造りになっている。王以下、貴族は銀、軍人や公務に就いている者は銅、それ以外の特権階級の者は立場によって様々な金属製のチョーカーを着ける。平民のチョーカーは基本的に男性は木製、女性が布製と決まっており、主に色が白だと学者か学士、緑が商人、茶色が猟師、赤が農民を表わす。

沈没船【施設】 インフェリアの海底に眠る、セイレーンに沈められた商船。中にある仕掛けを操作すると「どこかで水の流れる音がした」という、RPGファンならグッとこずにはいられないメッセージが見られる。

通信【技術】 開発の豊田さんによると、セレスティアにいたレイスがインフェリアのアレンデに送っていた通信は、鏡を利用したモールス信号だったらしい。いろいろな疑問も湧くところだが、なによりもこの説のロマンティックさ、素敵さを評価したい。

テイルズクイズ【学術】 ミンツ大学で行なわれている試験のこと。初級、中級、上級があり、いずれも「テイルズ」シリーズに関する問題が出題される。一回の試験は30問。上級を全問正解するとファンの勲章「テイルズおたく」の称号が手に入る。試験はそれぞれ「テイルズ」シリーズになじみの深い、3人のキャラクターが出題を受け持っている。

ティンシア【地名】 正式な呼び名は職人の町ティンシア。セレスティアでも最大規模を誇り、極度に発達した工業によって、町じゅうに地晶霊によるエスカレーターが設置されている。シルエシカのアジトもこの町にあり、場所は秘密のはずだが、なぜか道行く誰もが知っている様子。この町でメルディをパーティの先頭にしてメルニクス語を調べると、彼女の真の語学力が判明する。

デスティニー【技術】 ソーディアン・ディムロスを入手することで使えるようになる、強力な召喚魔法。「デスティニー」キャラクターが総登場して敵に攻撃を加えるのだが、コングマンやマリーがいないのは残念。そしてやはりおいしい見せ場はリオンが持っていく。ちなみに、この術はメルディ専用で、しかも30分に一回しか使えない。

デッキブラシ【秘宝】 セレスティア七大秘宝の1つ。バンエルティア号に積み込まれ、厳重に保管されていた。「テイルズ」シリーズではおなじみの武器であり、秘宝とはいうものの、例によってあまり強くない。



鉄道員【人物】 アイメン駅、ルイシカ駅に駐在しているが、ぞんざいな態度のうえに、人の出鼻をくじき、人騒がせで、さらに郵便配達まで押しつけてくる困った人たち。しかしよくよく考えてみると、鉄道が動かなくなったにも関わらず、とても仕事熱心には見えない彼らが駅に居続けている理由が分からない。

デデちゃん【生物】 フォッグが妻リシテアに贈った仔ミアキス。ピクルス抜きのバーガーが好物。フォッグはいなくなったリシテアをデデちゃんに重ねて溺愛している。

闘技場前のおじいさん【人物】 インフェリアの闘技場前で、剣をなくして困っているおじいさん。この人物は「ファンタジア」で登場した、アルベイン流剣術の老剣士トリスタン師匠のこと。闘技場の世界一決定戦後に乱入してくるクレスは、このトリスタン師匠の弟子。

逃避エネルギー【学術】 どうしてもやらなくてはならないことAに対して、人はなぜ別のことBをやりたくなるのか？　そしてAが嫌でやり始めたBは、なぜ最初からBをやろうと思っていたときよりいい結果が出るのか？　という疑問から生まれた発見。つまり、試験勉強（仕事）が嫌でついゲームを始めると、普通にそのゲームを遊んだときよりも先のステージに進めるのはなぜだろうか？　というようなこと。そこには「逃避エネルギー」とでも呼べるエネルギーが存在し、何らかの作用を与えている。という、ミンツ大学の学生による理論。

ドエニス【植物】 ラシュアン染めの染料として使われるキク科の植物。甘い香りのする小さな花をつける。バロールの西には広大なドエニス畑が広がり、春になると風に舞い散る花吹雪と共に、町を甘い匂いで包む。花言葉は「とどかぬ想い」。レイスが帽子に刺しているのもドエニスの花。



ドカターク効果【学術】 光晶霊同士が互いに作用しあって、同じ振動数の波動を出す現象。光晶霊間の相互共鳴作用のこと。キールが自作した晶霊場測定装置は、この現象を利用している。

トト【生物】 ほとんどトドそのものだが、口だけが魚のフナのような生物。ベイルティ近海に生息していて、冷たい海水に体温を奪われないように多くの脂肪をまとっており、この脂肪から取った油は高温でよく燃え続けることから重宝されている。氷晶霊の山で一行が氷を溶かすのに使ったのが、このトトの油。



トラクタービーム【技術】 『テイルズ』シリーズではおなじみの個性的な魔法だったが、今作ではついに使用不能となってしまった。ゆいいつマクスウェルがトラクタービームの使い手であり、その灯火を守っている。

ドルアーガセット【道具】 古代伝説の勇者が、邪神ドルアーガを倒したときに身につけていた装備のこと。エクスカリバー、ゴールドアーマー、Bラインシールド、ゴールデンヘルム、ジェットブーツ、Hガントレットのことをドルアーガセットと呼び、すべてを身につけると戦闘中に様々な効果が得られる。



トレインケイジ【道具】 晶霊鉄道の動力源となる、3mほどもある巨大なクレーメルケイジ。アイメンのサグラの工房で買えるのだが、その値段はなんとたったの2000ガルド。いくらお友達価格とはいえ、勉強するにもほどがある。人柄のいいサグラだけに、この調子で商売をしていて生計は成り立っているのか、ふと心配になってしまう。

【な行】

なぁ【文化】 セレスティアの子供たちが習慣的に使用する呼びかけの言葉。2回続けて「なぁなぁ」と使うのが一般的。

ナース【技術】 看護婦さんたちが大きなかばんを小脇に抱えて走り寄り、なぜかその中から堅そうな医療箱を取り出し、しかもそれを投げつけたうえに手ブラで帰っていく不思議な晶霊術。それでも体力はちゃんと回復するので不満ナシ！

7大秘宝【設定】 正確にはセレスティア七大秘宝。バンエルティア号、ねこにんの里、レジュームリング、ブッシュベイビーの像、勇者コルレーンの壺、デッキブラシ、ソーディアン・ディムロス(S・D)のこと。

ナマオロチ【設定】 スキットに登場する謎の存在。大変恐ろしいものらしく、その名前が出ただけで、ファラが怯えてしまうほど。若い女性の変死、そして黄金の千夜を過ごした、という言葉がキーワードになっているが結局ゲーム中では正体は分からず、メルディ同様すっきりしない気分が残る。

にがり水【文化】 ナイトフライヤーの死体を砕いて溶かした、ニガニガの栄養剤。セレスティアでのみ飲用される。



ネコ好きのじいさん【人物】 地味ながらシリーズ皆勤賞。今作では迷惑にも、シャンバールの宿屋客室に陣取っている。

ねこにん【人種】 「デスティニー」で登場したキャラクター。一見ねこの着ぐるみを着た人々に見えるが、実体は人間ではない伝説の種族。ねこにんはお話好きで感動しやすく、影響を受けやすい、つまり純真無垢な者たちで、接した人間を癒す力がある。P449には橋本正枝さんによるねこにんのイラスト有り。



ねこにんの里【秘宝】 セレスティア七大秘宝の1つ、人間でない者が住む楽園のこと。ねこにんの里はねこにんだけが暮らす場所で、旅人が訪れると大歓迎され、お話をしてあげると大変喜ばれる。そして旅人は彼らと接しているうちに、いつしか癒されてこの地を離れるという。かつて、この地を発見したアイフリードも、ねこにんたちに癒された1人。

ネレイド【設定】 非物質世界バテンカイトスの神。ネレイドはかつてセイファートとの戦いに敗れ、レグルスの丘に封印されていた。封印が解けたネレイドは、闇の極光術の素質を持つシゼルを支配し、セイファートへの復讐を画策する。このとき復讐の手段として選んだのがグランドフォールだった。これはエターニアを破壊して世界を非物質世界に戻すと同時に、自らの体内に晶霊を取り込み、闇の極光術を完成させるのが目的。

年号【単位】 紀元前をB.S.(ビス＝Before Seyfert)セイファート歴をS.E.(スン＝seyfert Era)インフェリア歴をI.R.(ウル＝Inferia Rule)と呼ぶ。ちなみにネレイドがバテンカイトスを創造したのが現在から1万年まえにあたるB.S.6000。セイファートが現われ物質世界を作ったのが8000年まえにあたるB.S.4000。メルニクス惑星連合が誕生し、メルニクス時代と呼ばれるのが3800年まえのS.E.元年。極光戦争が勃発したのが2300年まえのS.E.1500。セイファートによってインフェリアとセレスティアが閉鎖されたのが2200年まえのS.E.1600。インフェリア王国が建国されたのが198年まえのI.R.元年。そして物語中での現在がI.R.198となっている。

ノーム【晶霊】 地の大晶霊。セレスティアでは土や岩、砂、金属の中に地晶霊が宿り、どんな性質の鉱石や金属になるかを決めている。ノームはナイトキャップをかぶったぬいぐるみのような容姿で、ちょっと鈍くてマイペースな性格。

ノリス・エルステッド【人物】 ファラの父親。若くして村長になった人望の厚い人物。10年まえ、ファラたちを探しに入ったレグルスの丘で、封印が解けたネレイドの一部に乗り移られ、怪物となってしまい、その直後ラシュアンを襲う。これによって村人の半数が命を落とし、自らも村人の手で命を絶たれてしまった。享年36歳。

【は行】

バイバ【文化】 メルニクス語の間投詞。英語でいうところのWOW。

バオロ【人物】 レグルス道場の門下生で、フランコ師範の弟子。気が弱くシャイな性格。ファラが道場に通っていたころの先輩であり、当時からファラに好意をよせていた。水の晶霊術を使えることから、リッドたちがラシュアン河を渡る手助けをする。

バテンカイトス【設定】 ネレイドが1万年まえに創造した非物質世界。目に見えるものすべては心象風景でしかなく、絶えず変化を続ける実体のない世界。8000年まえにセイファートが現われ、物質世界を創造するまでは、世界といえばバテンカイトスのことを指していた。

ハミルト【人物】 17歳。サグラの武器工房で見習いをやっている口数の少ない少年。見習い修行中のため、まだ武器には触らせてもらえず、接客を担当している。メルディのことが好きなのだが、メルディはそれに気付いていない。アイメンを襲ったヒアデスによって命を奪われてしまう。

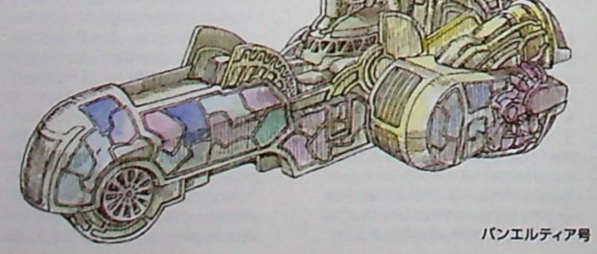
パラソル【道具】 ガレノスが発明した画期的な装置。クレーメルケイジに接続することで、大晶霊の捕獲とフリンジが可能になる。全長25cm程度、普段は短いバトンのような形状で、大晶霊捕獲時に光のアンテナが丸く広がって傘のように見えることからこの呼び名がついた。



バリル【人物】 トランソム・バリル。ラシュアン村出身の光晶霊術士。リッドの父親ビッツ、レイスの母親ロナとは幼なじみ。王立天文台研究員時代に光の橋の研究を続け、自らの研究成果を実証すべく橋を渡り、セレスティアへと赴いた。このときの研究は「光の橋に関する伝説と真実」という書物にまとめられており、増補改訂版まで出されている。セレスティア着陸の際に大けがを負ったバリルはシゼルに助けられ、自らも彼女の師であるガレノスに師事し研究に励む。のちにシゼルと婚姻の契約を交わし、メルディをもうけた。光晶霊術士としての才覚を発揮したバリルは、当時の総領主ビリアルに見込まれ、地方領主として1つの大陸を任されていた。だが度重なる争いで無為に人命が失なわれるさまに心を痛めたバリルは平和な社会を作るべく尽力し、多くの賛同者を得る。しかし逆に民衆の支持を得たことでビリアルに危険視され、10年まえに罠にはめられて命を落としてしまった。バリル本人はあくまでも平和主義者であり、彼が提唱した非物質世界への回帰というスローガンは「人間は心も大事である、物欲を捨てて争いをなくそう」という程度のニュアンスのものだった。

バロール【地名】 正式な呼び名は商業の町バロール。バロール港に近く交通の便がよく、商人たちが行き交い、交易によって栄えた町。リッドたちが初めてレイスと出会った場所。

バンエルティア号【秘宝】 セレスティア七大秘宝の1つ。もともとはメルニクス時代に建造された万能艦だったが、これを大海賊アイフリードが発見し、その相棒である天才技術者マクストンが改造、以後アイフリードの旗艦となった。フル装備状態では、全長13.0m、全高17.7m、重量1030t。飛行艇、潜水艇を搭載し、水上だけでなく、宇宙空間での移動も可能。アイフリードは自



バンエルティア号

分の死後、故意にパーツを隠して保管している。これは自分の跡を継ぐ者に対して、試練を乗り越えて自力でパーツを探し出し、自らが通った足跡をたどったうえで、自分を越えてみよ、というメッセージが込められている。したがってアイフリードの子孫であるチャットは、最低限の装備状態のバンエルティア号を受け継いだことになる。

パンツ【文化】 スキットに何度も登場し、その名が連呼される物体。

パンヤ麺【文化】 セレスティアの主食。オガスープを麺にしみ込ませ、乾燥させたもの。キールによると、表面は柔らかく、しかし芯の中心部は固いまま……いわゆるアルデンテに茹でることがパンヤ麺を食す際の基本でありすべてらしい。しかしそんなキールも、パンヤ麺がどんな素材から作られ、オガスープが何なのかを知ることはなかった。

ヒアデス【人物】 54歳。地方領主だったバリルの忠実な部下として補佐役を務め、また気は小さいが人の良い性格だったので、よく幼いメルディをかまってやっていた。しかしバリルの人気に驚異を感じた総領主ビリアルによって娘を人質に取られ、バリルを裏切るよう仕向けられる。バリルが殺害されたあと、裏切りを理由にシゼルから闇の極光術の実験を受け、これによって精神が破壊されてしまう。以降、シゼルの計画を邪魔する者を殺して回る狂気の殺戮者として生き続けている。アイメンの住人を殺害したのもこの人物。なぜだか理由は分からないが、倒すと「卵」を落とすところに、壊れた人間の深い狂気を感じさせる。

ピエール【人物】 ミンツ大学の学生で、カトリーヌとは結婚を誓う仲。王都インフェリアで行なわれる学会に出席し研究発表をする予定で、その資料集めを恋人のカトリーヌに託し、準備のために一足先に王立天文台へと向かう。

光の橋【施設】 30年まえ、王立天文台研究員時代のバリルによって発見された、セレスティアへの移動装置。ファロース山の山頂に設置され、起動にはレムの力が必要となる。実はレムがセレスティアに向かわせるべき、と判断した人間は、様々な手順を踏まなくても装置を作動させることができ、レイスもこの橋を使ってセレスティアに渡ってきている。ちなみに、ロエンやゾシモスは光の橋でなく、遠征の橋を利用した。

ビストロ・シャンバール【施設】 一流のコックが腕を競い合う料理の闘技場。数々の出会いが名勝負、名料理を生む。毎回腕自慢たちが謎の料理人「味マスター」に挑むが、その絶対的な強さに敗れ去っている。観客の目を意識した演出は絶妙で、「料理は台所の格闘技と申します」という前口上も、毎回素敵なゲストが登場することも、料理を食べたゲストが天井まで飛び上がる過剰な演出も素敵。

ピッツ・ハーシェル【人物】 リッドの父親。猟師。ラシュアン村の出身で、バリル、レイスの母親ロナとは幼なじみ。この3人のことは、スキットのチビスケとノッポとヒメの恋物語で語られている。また、リッドの家に飾られている絵もこの3人を描いたもの。10年まえに起きたラシュアンの惨劇により、36歳で死亡した。

ピヨピヨ【生物】 つぶらな瞳の小鳥。今作ではモンスターとしてではなく、名前のみ登場。インフェリアでもその存在はポピュラーな様子で、卵はおいしいオムレツになったり、怖い話の題材になったり、ヒアデスが落としたりと大活躍する。

ビリアル【人物】 前セレスティア総領主でギリアムの子孫。勇猛な男だったが、バリルに人望が集まるのを見て自分の地位が脅かされるのを感じ、バリルを謀略に陥れて命を絶った。しかしそれが引き金となって開花した、シゼルの闇の極光術で一瞬にして葬られる。

ファキュラ説【学術】 従来素粒子の一種と考えられていた晶霊にも、微弱ながら個体もしくは群としての知能や意志が存在しているのではないか、という説。現時点では実証されていないが、この説が正しければカロリック流動とグロビュール歪曲の根底が確立できる。しかしそれにはドカターク効果を別の観点から研究し直すことが要求されるだろう。

ファロース山【地名】 インフェリアでは肩を並べるもののない霊峰。セイファート教が誕生した地でもあり、門徒からは聖地と呼ばれている。ふもとには最古のセイファート教会があり、この地下にマクスウェルが居を構えている。教会ではクレーメルチェックを体験できる。



フィブリル【設定】 極光術と同意。

ブーチ【植物】 ラシュアン染めの染料に使われる、シロツメクサのような植物。

ブッシュベイビー【生物】 実在するほ乳類ガラゴの愛称。体長16cm、尻尾の長さ23cm、体重300gほどの小動物。夜行性で木々の間を飛び回り、1度に3mもジャンプできる。リンゴが大好き。世間一般にはマイナーな動物のハズだが、「テイルズ」シリーズではなぜか頻繁に登場する。今作では、このブッシュベイビーをかたどった置物が、セレスティア七大秘宝の1つとなっている。



フランコ師範【人物】 レグルス道場の師範、フランコ・メディウスのこと。40代半ばにもかかわらず強靭な肉体を維持し、眼力鋭く、善悪や才能の有無を一瞬で見抜く。しかし優しい性格と早トチリから、どことなく頼りない感じを漂わせている。リッドの剣術における天分の才を一目で見抜き、内心自分の後継者にしたがった。自ら執筆した書物に「レグルス流武術は1日にしてならずぢゃ」があり、ビストロ・シャンバールにもゲストとして出演するなど、文化人としてのアピールも忘れない。また、ラシュアンの森にあるレグルスの銅像にも彼の言葉が記されている。

フリーズリング【道具】 セルシウスにもらった、氷晶霊の力が宿った指輪。氷粒を発射できる。

フリンジ【技術】 2つのクレーメルケイジをパラソルに接続することで、内部に封じている晶霊どうしを干渉させ、新たな晶霊術を生み出す技術のこと。セレスティアの言葉で、2つのものを反応させて別のものを作り出すことを意味する。真の極光術と闇の極光術もフリンジできるが、これは人体を介して行われる。

フリンジ砲【施設】 晶霊砲のケイジ内で晶霊をフリンジさせる兵器。晶霊砲よりも小型のケイジでより大きな効果を生み出せる、インフェリアとセレスティアの技術が結びついたことと、リバヴィウス鉱の入手により実現した兵器。両世界の晶霊をフリンジすることで晶霊束が発生し、その威力はバンエルティア号艦首晶霊砲の数十倍を誇る。

古くて重い置物【秘宝】 セレスティア七大秘宝の1つ、ブッシュベイビーの置物のこと。

ブレンダ【人物】 45歳。アイメンの武器工房の主であるサグラの妻。主に爆弾の製造を担当。控えめで落ち着いているが、発言は過激。ヒアデスによって命を落とす。

ペイルティ【地名】 正式な呼び名は港町ペイルティ。グランドフォールによる悪影響で自分を見失なっていたセルシウスによって、氷り漬けにされそうになっていた。セラトン、カズナ、ウィッシュと、なぜか次々と住人が入れ替わる謎の家があるのだが、いなくなった人はどこにいったのか？

ベッポ【人物】 バロールの泥棒少年。ファラのお説教が効いて心を入れ替え、現在ではバロール一の商人になるべく、日夜ヨシンバで修行に励んでいる。

ホーリィボトル【道具】 聖なる気が詰められた壺。原材料と製造法は不明。使用することで、一定時間モンスターと出会いにくくなる効果がある。キールはこれを使ってミンツから岩山の観測所までたどり着いたにも関わらず、観測所にはストックがなかった。もしかするとキールが長期滞在していた理由は、ボトルが切れて戻れなかっただけかもしれない。

ホウテイバンリ【道具】 腰痛の妙薬とうたわれているが、気絶以外の戦闘不能を含むすべての状態異常を回復し、さらにHPとTPを全回復する驚異の薬。たきぎむし、やまつの、ほしかわを煎じて作る。これをラシュアンの村長カムランに渡すと、今までのわだかまりが解けてファラとカムランが和解する。おそらくは鵬程万里＝果てしなく遠い道のりの意。

ポエム【書物】 バロールの本屋に置かれている、戦闘に疲れた心を癒す？　書物。「青空はホウキ　今日も見上げて　心のおそうじ」「暗くても平気　きみのことばが　ぼくの明かり」「ひとりぼっちの日　影法師がさそってる　追いかけっこしよう」「ゆれるドエニス　あの人の臭いと　微笑みを運んでくる」「空が泣いてる　ぼくも泣いてる　そんな時は回り道」「きみの慣れない優しさ　ラシュアンの風車も　止まってしまった」とのこと。

星のカケラ【鉱物】 レグルスの丘地下に眠る美しい鉱物。正式な名称はリバヴィウス鉱。銀色に光る様子から、リッドたちは星のカケラと呼んでいた。10年まえ、ファラのわがままでリッドとキールを連れて、星のカケラを取りにレグルスの丘に入ったことが、ラシュアンの惨劇の引き金となった。

保存食【文化】 リッドが保存用に蓄えている肉の燻製。本来は塩漬けにした肉を、樹脂の少ない樹木を焚いた煙で風味付けをして作る。しかしファラに「うわ、くっさー！」「これ…食べるつもりなの？」とまで言われてしまうことから、リッドがどこかしらの手順を省略して、いい加減に作ったものだと思われる。また、素材はおそらくカンバラーベアだろう。肉の臭いはこちらにも原因がありそうだ。



ホテルインフェリア【施設】 王都インフェリアにある格式高いホテル。のハズだが、天然ボケやお色気など、いろいろなタイプの困ったメイドたちが取りそろえられており、このサービスで一流と言われても、なんとなく釈然としない。

ボンズ【人物】 アイメンに住む8歳の男の子。いつも姉であるロッテの後ろをついて歩き、彼女のまねをしている。ヒアデスによって襲われるが、間一髪のところでリッドたちに助けられた。このときロッテが命を落としたため、サグラに引き取られた。

【ま行】

マクスウェル【晶霊】 高位晶霊であり、元素の大晶霊。大晶霊の中でも一番長く世界に存在し続けているせいか、好々爺でありながらもかなり胡散臭く、本気かシャレか判断しづらいボケを見せる。ファロース教会地下にある古代神殿に居を構えている。

マクストン【人物】 アイフリードの相棒。天才的な晶霊技師であり、発掘したメルニクス時代の遺跡や設備、器機……遠征の橋や中継基地、バンエルティア号などを修理、改造した。この人物がいなかったら、今日のアイフリードの名声もなかったと言われている。

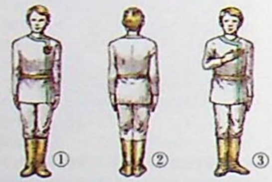
マゼット博士【人物】 メルニクス語研究の権威であり、キールの恩師でもあるニコラ・マゼット博士のこと。キールは博士にその学才を見いだされ、強い口添えを受けたことで13歳にして例外的にミンツ大学入学が許された。ミンツ大学の教授だったが、政治との結びつきが重視される学問のあり方に疑問を感じ、現在はモルルの村に隠棲している。キールのいい面、悪い面を知るよき理解者であり、今回3年ぶりの再会を果たした。「不可知なるものを学びなさい。それが本当の学問なのです」の名言といい、「!?!?!?」とかわいく大混乱したりと、味わい深い人物。

マッハ船長【人物】 ベイルティの港でリッドたちをアラウンド・ザ・セレスティアに誘う人物。そのワイルドな物腰と海の男的ハードボイルドな言葉で一見大人物に見えるが、実はすぐに人を罵倒し始めたり、レースのルールを中途半端にしか説明しなかったり、マッハ船長の船が必ずこちらより前からスタートしたり、自ら世界記録保持者にして運営委員長兼判定委員を名乗ったりと、どうにも胡散臭い人物。

ミアキス【生物】 セレスティアでペットとして好まれる、人間の良きパートナー。歴史を紐解くと、すでにメルニクス時代から人間と生活をともにしていたという。中でも全身がピンクのミアキスは幸運のミアキスといわれ、恋の神様として信じられている。ミアキス好きのフォッグはピンクのミアキスを触りたくてしょうがないのだが、いつももう少しというところで電撃を放たれて失敗し、なぜかその衝撃で新しい技を閃いている。ちなみに、ミアキスは実在した生物で、犬と猫の共通の祖先にあたる。



ミアキスを胸に【台詞】 自由軍シルエシカではミアキスをトレードマークにしていて、団員は左胸にミアキスを模したバッジを付けている。このことから、「ミアキスを胸に」という言葉は、フォッグや仲間に忠誠心を誓うという意味を持ち、挨拶から返答にまで幅広く使われている。ちなみに、この言葉を使うときは決められたポーズをとらなくてはならず、以下がその手本である。
①背筋を伸ばして直立する。
②時計回りに1回転する。このときかかとはつけたまま。
③正面を向いたところで、右手を左胸のバッジに当てる。このとき左足は40度ほど開く。ポーズが決まったら、発声。



ミアキスバッジ【道具】 シルエシカの団員の証。ミアキスをかたどったバッジで、隠密行動をとっている場合以外は、常に左胸に付けておかなければならない。

ミンツ【地名】 正式な呼び名は学問の町ミンツ。ミンツ大学を擁し、インフェリア中の若き知的エリートが集まっている学生街。

ミンツ大学【施設】 インフェリアに数ある大学のうち、その頂点に立つ最高学府。その白い学生服を着ることは、多くの若者のあこがれだという。大学と大学院があり、キールは特例として13歳で大学に入学し、現在は弱冠17歳にして博士課程にいる。ちなみに学生番号は34604。

ミント【人物】 『ファンタジア』のヒロイン、ミント・アドネードのこと。メモリーカードに『エターニア』をクリアしたデータが入っていると、晶霊術レイズデッド使用時の背景に登場する。

メルディ語【文化】 メルディが話す奇妙な文法の言葉。ゲームを離れても彼女の口調の呪縛から逃れられず、普段から「いっしょで○○するといいな！」とか「なぜか？」とか「やだよ～ぅ」とか「はよはよ～」などとついメルディ語を口走ってしまう人のことを、「頭にメルディが住んでいる」という。

メルニクス文明【設定】 約3800年まえに栄えた高度な文明。超精密機器の製造や晶霊行使術、宇宙航法の確立など、現在では失なわれてひさしい数々の技術が存在していた。バンエルティア号もこの時代に製造されたもの。しかし、ネレイドによって起こされた極光戦争が引き金となり、1900年まえに崩壊した。

メルニクス語【文化】 元々は大晶霊が使用していた言語であり、メルニクス時代に入ってから人々もこれを公用語とした。セレスティアでは現在も共通語として使われているが、インフェリアでは古代語と呼ばれ、晶霊術士が呪文として丸覚えしている程度になっている。

モルル【地名】 正式な呼び名は木陰の村モルル。巨大な木々が茂り、人々の多くは樹上に家を建て、木の実など森の恵みを糧に生活している。緑が多く静かで、現在はマゼット博士が隠棲している。

モンスター【設定】 極光戦争時代、ネレイドがバテンカイトスの力を野生動物に作用させて作り出したと言われ、現在でもネレイドの支配下にある。

【や行】

闇の極光術【技術】 ネレイドが作り出した破壊のための極光術。晶霊を精神内に取り込み、フリンジさせることで物質を消滅させる力を得る。闇の極光術の素質がある者なら、きっかけがあれば容易に修得できるが、使用するとネレイドに精神を乗っ取られる危険性がある。

郵便屋さん【人物】 晶霊鉄道を使い、アイメン駅ールイシカ駅間の住人に手紙を届ける人物。メルディがその任を引き受けるが、人生色々、悲喜こもごも。

【ら行】

ラシュアン【地名】 正式な呼び名は最果ての村ラシュアン。リッドとファラ、キールの出身地だが、いわゆる辺境の村。また、バリルとレイスの母親ロナもこの村の出身。名産品はラシュアン染め。10年まえに起きたラシュアンの惨劇によって、一時は住民が半分になった。

ラシュアン染め【文化】 ラシュアンに伝わる伝統的な染め物の技術。ラシュアン村出身で染め物屋を営むウィンディア家が、バロールに咲くドエニスの花を顔料に使用してから、ラシュアン染めは一躍全国的に有名になった。現在でも鮮やかにして華やかな色合いは評価が高い。

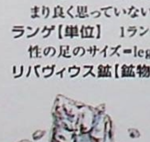
ラシュアンの惨劇【歴史】 10年まえに起きた事件。封印されていたはずのモンスターがラシュアン村を襲い、住民の半数が失われた。ファラが自分のわがままからリッドとキールを連れて、レグルスの丘に入ったことが惨劇の引き金となった。実はこのとき3人を探しにきたファラの父親がネレイドに乗り移られ、モンスターと化し村を襲っていた。また、リッドの父親ピッツ・ハーシェルもこの事件で命を落とした。

ラストフェンサー【道具】 インフェリア人のゾシモス台長とセレスティア人のサグラが共同で開発した強力な剣。素材にはリバヴィウス鋼が使われている。

ラミナ・ツァイベル【人物】 キールの母親。いつもキールを引き回すリッドのことを、あまり良く思っていない。

ランゲ【単位】 1ランゲは約30cm。成人男性の足のサイズ=legからとられた単位。

リバヴィウス鉱【鉱物】 乳白色の結晶で、表面の粒子が銀色の波紋状の文様に輝く、珍しい鉱石。インフェリアではその文様から星雲石と呼ばれ、人知れずレグルスの丘地下に眠っていた。かつてファラたちが星のカケラと呼んでいた石もこの鉱石。リバ



ヴィウス鉱には晶霊の力を増減させるだけでなく、結晶には邪悪なものを封ずる力があり、また、フリンジ砲用の特殊レンズ、リバヴィウスレンズの原料となる。

リシテア【人物】 35歳。フォッグの妻であり画家。幼なじみのヴァンスとともにセレスティア中を旅し、その途中でフォッグと出会う。ヴァンスとフォッグは意気投合してシルエシカを旗揚げするが、8年まえのベイルティの海戦でヴァンスが死亡してしまう。残されたリシテアは内心フォッグに惹かれていたこともあり、また、フォッグが強引な押しで口説き続けたことで、愛が芽生え結婚した。しかし、リシテアは死んでしまったヴァンスへの負い目から、なかなかフォッグの胸に飛び込めず、迷ったすえに家を飛び出してしまう。フォッグはこの家出をヴァンスへの想いを断ち切る旅と見ているが、実はリシテアの心はすでにフォッグにあり、この家出は絵を描きながらヴァンスの供養をしているだけなのである。実際、リシテアは旅の途中で自分が本当に描きたいものは夫なのだと気付く。

リリス【人物】 「デスティニー」で登場した、スタン・エルロンの妹、リリス・エルロンのこと。今作ではビストロ・シャンバールで味マスターとして登場する。一見地味な女の子だが、プレイステーション版の「ファンタジア」でも闘技場に登場したりと、実は数多くのファンを持つ隠れ人気キャラクター。ペスカトーレ勝負のとき、食材屋でファラと鉢合わせしてどことなく気まずい雰囲気を味わったり、「お兄ちゃんがおなか空かしてるからお夕食の支度しなくちゃ!」などと言ってあっさり帰ってしまったりと、相変わらず味のあるキャラクター。

ルイシカ【地名】 正式な呼び名は廃墟の村ルイシカ。バリルがビリアルに殺されたとき、シゼルの闇の極光術が発動して廃墟となってしまった。現在では壊れた旧バリル邸にガレノスが住み、実験施設を使って打倒バリル、グランドフォール阻止のための研究を続けている。

レオノア百科全書【書物】 キールが丸暗記し、知識の大部分を得たと思われる書物。ミンツ大学の創始者、アンドリュー・レオノアによって200年まえに編纂された。当時は全3巻、400ページに満たない規模だったが、のちに改訂が重ねられ、現在の最新刊では全5巻、1500ページにまで増大している。ちなみにその構成は、第1巻が「天地学」、第2巻が「古代学」、第3巻が「生命学」、第4巻が「晶霊学」、第5巻が「工業学」となっている。



レグルス【人物】 レグルス道場の創始者であり、英雄。かつて、セイファートの使者より授かった力を使い、自らの肉体と引き替えにネレイドの一部を封印することに成功した。しかし長い年月を経てじょじょに体を乗っ取られ、現在ではネレイドの一部と融合し、ネレイドの迷宮を守っている。

レグルスの丘【地名】 10年まえまではこの丘の地下深くに、ネレイドの一部が封印されていた。2000年まえに自らを犠牲にして封印を成し遂げた人物レグルスの名を取って、レグルスの丘と呼ばれている。セイファートがこの地を封印場所と定めたのは、地下に邪悪なものを封じる力を持つ、リバヴィウス鉱が大量に眠っているから。

レグルス道場【施設】 創始者レグルスの技を今に伝える格闘技道場。現在の最高師範はフランコ・メディウス。肉を切らせて骨を断つ、の精神が基本だが、いきなり8対1の戦いを仕掛けてくるのはどうか? 縁の欠けた土管を見る限り、道場生も超人的な訓練をつんでいるようだ。

レジュームリング【秘宝】 セレスティア七大秘宝の1つ。装備者の運を吸い取り、1度だけ戦闘不能状態から復活させてくれる指輪。極端に運が悪い者は復活できず、また運良く復活に成功すると、運が0になってしまう。一定時間ごとにTPが回復する効果も見逃せない。



レム【晶霊】 光の大晶霊であり、インフェリアの晶霊を束ねる統括晶霊。外見は色が白く、女神のよう。ウンディーネがみんなのお姉さんだとすると、同じ女性タイプながら厳しく、規律正しい性格のレムは、みんなの先生のような存在。

連鎖的世界崩壊仮説【学術】 キールが唱える学説。黒体の影響を受けた晶霊が連鎖的に崩壊していき、最終的には世界規模の大変動が発生する、という説。実際には当たらずとも遠からじといったところだったが、この説が元でキールはミンツ大学を休学処分にされた。

レンズ【道具】 シャンバールとティンシアに出没する謎のお姉さん、イレーヌが集めているもの。規定枚数を集めるごとに、イレーヌからアイテムがもらえる。世界各地のいろいろな場所に、全部で60枚が散らばっている。元々は「デスティニー」での重要アイテムだった。



ロエン【人物】 インフェリア城衛兵長、ロエン・ラーモアのこと。23歳。高い地位にある家柄の貴族に生まれたために、横柄で権威主義でナルシストな人物。とくに平民を相手にすると、態度が大きくなる。実戦経験がなく、ワラしか斬ったことがないためにその実力は未知数だが、王からは信頼されている。もっかの悩みは、愛しいアレンデ姫がどうやったら自分になびくのか。レイスを恋敵だと認識しており、家柄では勝るものの姫の気持ちでは負けており、残る手段は王や王妃に好かれることと考えて、絶対服従の姿勢を貫く。王によってセレスティアとの交渉役をゆだねられ、対シゼル最終作戦における、インフェリアの軍団長となる。

ロザニア【人物】 大海賊アイフリードの妻で、インフェリア人。かつて自由気ままに略奪を繰り返していたアイフリードだったが、遠征の橋を通ってインフェリアへ渡り、ロザニアと結婚したことで義賊へと変わっていく。不幸な境遇にあったロザニアがアイフリードに導かれてバンエルティア号に乗り、セレスティアへと渡る様子は、インフェリアでは天女伝説として語られている。注意したいのは、2人が最初に出会ったのはセレスティアであり、インフェリアに戻ったロザニアをアイフリードが迎えに来たことで結婚したということ。ロザニアがなぜ、どうやってセレスティアに渡ったかは不明。

ロッテ【人物】 アイメンに住む15歳の女の子。メルディとは仲良し。デキの悪い両親から弟ポンズを奪い、幼いながらも1人でしっかりと育てている。実は錬金術工房にいるククロルのことが好き。ヒアデスがアイメンを襲撃した際に命を落とした。息を引き取るときの台詞はちょっと悲しい。

ロナ【人物】 レイスの母親、ロナ・ウィンディアのこと。ラシュアンの染め物屋に生まれ、リッドの父親ビッツ、バリルとは幼なじみだった。当時、ドエニスで染めたラシュアン染めは高い評判となっており、ウィンディア家はバロールに店を構えるためにラシュアンを出る。ロナが16歳のとき、染め物を献上するために出向いた王宮で、インフェリア国王グルノーレII世に見初められ、フォーマルハウト伯爵夫人の名を与えられ後宮に入る。翌年、国王との間にレイシスが誕生するが、国王の子供だということは伏せられた。後年、ロナは王妃セルディアより「自分と王の関係が悪化した原因」と決めつけられ、思い悩んだ末に服毒自殺を遂げる。このときレイシスは11歳だった。

【わ行】

ワイール【文化】 COOLを意味するメルニクス語のスラング。

ワルキューレ【人物】 「ワルキューレ」シリーズでおなじみ、ナムコの人気キャラクター。本来は異世界の住人だが、現在はきらめきの塔に住んでいる。塔を登ってきたリッドに興味を覚え、一戦交えることになる。以前彼女が懇意にしていた、緑のお友達の所在も気になるところ。



ワンダーシェフ【人物】 自分が極めた料理を、他者に伝承することに命を賭ける不思議料理人。各町に現われるが、一説ではすべて同一人物だとも、巨大な組織ぐるみの料理人集団だとも言われている。見ているこちらが恥ずかしくなるくらいあからさまな化けっぷり、どうでもいいものに化ける馬鹿馬鹿しさ、耳を疑いたくなるやたらと大きな出現音、そしてダジャレ混じりの軽妙な語り口は、もはや素敵としか言いようがない。では最後を締めくくる一言。「それでは、ごきげんよう」

メルニクス語を読む

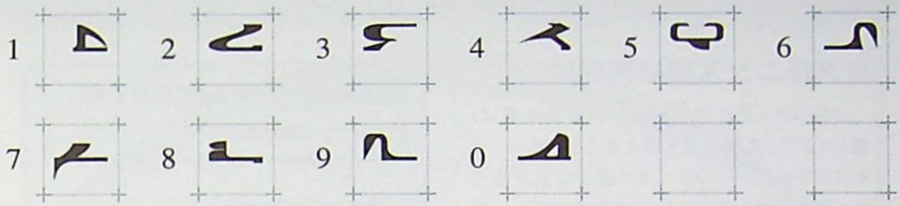
How to read Melnics Language

メルニクス語の正体、それは英語。メルニクス語の文字はアルファベットの大文字と小文字、数字、記号に対応している。これが分かればあとは簡単。ここでは自分でメルニクス語を読むために、その方法をレクチャーしよう。

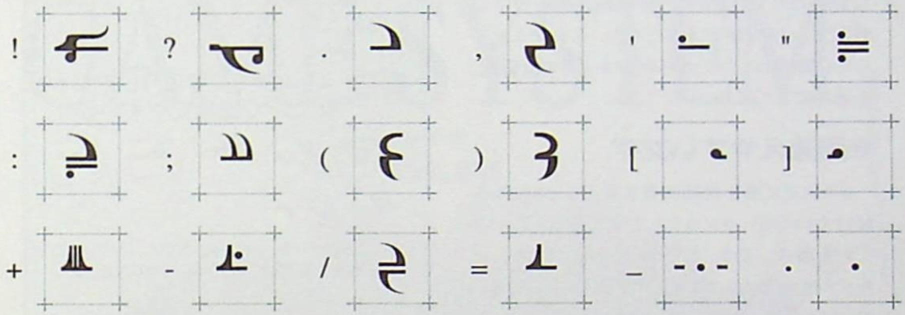
アルファベット／Alphabet／



数字／Numberl／



記号／Symbol／



メルニクス語発音表

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
エ	ブ(ヴ)	ワ	ヅ(ドゥ)	ン	フ	グ	ア	ウ	ユ	ク	ル	ツ(トゥ)	ム

O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
イ	プ	ヨ	ディ	ス	ティ	オ	ヌ	バ	ズ	ヤ	ツ		

KH	KO	KA	KU		SH	SO	SA	SU		MH	MO	MA	MU
カ	キ	ケ	コ		サ	シ	セ	ソ		タ	チ	テ	ト

VH	VO	VA	VU		FH	FO	FA	FU		NH	NO	NA	NU
ナ	ニ	ネ	ノ		ハ	ヒ	ヘ	ホ		マ	ミ	メ	モ

LH	LO	LA	LU		GH	GO	GA	GU		XH	XO	XA	XU
ラ	リ	レ	ロ		ガ	ギ	ゲ	ゴ		ザ	ジ	ゼ	ゾ

DH	DO	DA	DU		BO	BA	BU			PH	PO	PA	PU
ダ	ヂ	デ	ド		ビ	ベ	ボ			パ	ピ	ペ	ポ

H	O	A	U	Y	J	Q							
(ァ)	(ィ)	(ェ)	(ォ)	(ャ)	(ュ)	(ョ)							

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0				
ウィス	リン	アル	ハイ	ロニ	チャン	グレイ	ユマ	マム	キル				

メルニクス語読解

●メルニクス語を英語に

メルニクス語を読むための最初の作業は、例1のように英語に置き換えること。前ページのアルファベット―メルニクス語対応表を参考に、英語に直してみよう。この作業が終わったら、次はその英語を日本語に訳さなくてはいけない。といっても、ゲーム中では簡単な構文しか使われていないので、英和辞典を片手に翻訳すれば理解できるだろう。それでも分からない場合は、P452からの「メルニクス語翻訳」を参考にしてほしい。

●間違えやすい文字

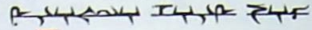
メルニクス語を英語に置き換えるときに気を付けたいのが、メルニクス文字どうしの形が似ている場合。また、あてはめるべきではないアルファベットとメルニクス文字の形が似ているもの。どちらも右の例2、3を参考に注意しよう。

●特殊な単語

翻訳しているうちに、辞書には載っていない単語にあたることがある。これはセレスティアの固有名詞で、前ページの発音表に当てはめるとその正体が分かる。ただし下の表にある特殊例には注意。この4つだけはそれぞれ表記してある意味を当てはめるしかない。

例1 メルニクス語翻訳の手順

①メルニクス語を英語に



▼

Please help me!

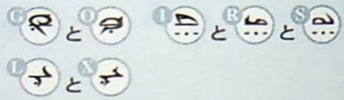
②英語を日本語に

Please help me!

▼

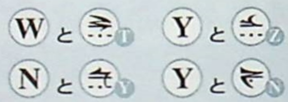
助けて！

例2 メルニクス文字どうしの形が似ていて間違えやすいもの



とくにこれらの文字は見間違いやすい。スペルミスをしないためにも翻訳に不慣れなころは要注意だ。

例3 他の英字とメルニクス文字が似ていて間違えやすいもの



メルニクス語の翻訳に慣れてきて、対応表を見ないでも訳せるようになると、自分の頭の中にあるアルファベットと、似た形のメルニクス語を誤ってあてはめてしまうケアレスミスをしがちになる。慎重に訳そう。

固有名詞の表記例

セイファート	Saofhm	フォッグ	Fuzg	フリンジ	Floexo
ネレイド	Valaod	ギリアム	Golohn	フィブリル	Foblol
メルディ	Nalr	アイメン	Honae	バンエルティア	Wealth
シゼル	Sozal	ティンシア	Tesoh		
バリル	Wlol	ジイニ	Xoovo	■特殊な例	
ガレノス	Ghlavos	ルイシカ	Losokh	セレスティア	HERE
ビリアル	Bolohl	シルエシカ	Solasokh	インフェリア	FAR
アイフリード	Hoflod	ペイルティ	Paolt	インフェリアン	Farians
ヒアデス	Fohdas	クレーメル	Klanal	セレスティアン	Hereians
アイラ	Holh	メルニクス	Nalvoks		
チャット	Moyzm	エラーラ	Alhlh		

セレスティアの固有名詞は、単純にインフェリアで英字だった物がメルニクス語になっているわけではない。例えばメルディの名前は、インフェリアではMEREDYと表記する。それをメルニクス語の発音に直すとトゥンディンドゥとなり、発音は変わってしまう。メルディの正しいセレスティア表記はNALRで、これならNA(メ)・L(ル)・R(ディ)となる。逆に元々発音が決まっている言葉をセレスティア表記にする場合は、音から綴りを拾えば良い。例えばナムコならVH(ナ)・N(ム)・KU(コ)でVHNKUとなるわけだ。これをメルニクス語で書くととなる。

Chapter 2

GAME SYSTEM

システム解析



MENU & MOVE

メニューおよび移動

『エターニア』をプレイするにあたり、メニュー画面と移動に関するシステムの中で重要となるものをここで解説する。取扱説明書を読んだだけでは分からないものを重点的にフォローしているので、取扱説明書に一通り目を通しておくと理解しやすいだろう。



知っていると便利という程度のものから、知らないとクリアできないというものまで、システム全般を解説している。戦闘システムについてはP041以降を参照してほしい。

キャラクターの特殊操作

物を押す(引く)　物に触れて◎ボタンを押しながら方向キー

▣ボタンと併せて使おう

物体を動かすときに必要な操作。注意点は、動かしたい物体の方向を向いた状態で接触しなくてならないことと、◎ボタンは接触してから押す必要があること。押せるまたは引ける方向以外にキーを入れても、物体は動かせない。物体を斜めに移動させたいときは、▣ボタンを併用しよう。



この操作を必要とする場所はそれほど多くはないが、チャットの小屋地下やアイフリードの墓などは、この操作を知らないと絶対にクリアすることができない。

扉を開ける　扉に向かって◎ボタン

押すだけで開く扉もあるが……

町やダンジョンにあるほとんどの扉は方向キーで押すだけで開けられるが、一部の扉は◎ボタンを押さないと開かないようになっている。アイテムを探そうと◎ボタンを連打しながら移動していて、無意識のうちにこの操作を実行している人も多いだろうが、きちんと覚えておいてほしい。



ミンツ大学の各教室の扉は、扉に向かって◎ボタンを押さないと開けられない。あやしいところがあったら、◎ボタンを押して調べるクセをつけておくといい。

買い物のときに便利な△ボタン

ショップでアイテムを売買するとき、アイテムにカーソルを合わせて△ボタンを押すと、一気に買える(または売れる)限界まで売買の数を増やすことができる。ただし、ガルドが不足しているときは、所持ガルド内で購入できる最大数までしか購入数は増えない。また、メニュー画面のアイテム欄で各アイテムに合わせて△ボタンを押すと、そのアイテムを捨てることが可能だ。



回復アイテムや食材といった消耗品を購入するときに、非常に重宝するだろう。



乗り物の操作



エアリアルボード
Arielboard

最初に入手する乗り物

風晶霊の空洞クリア後に乗れるようになる。通常の移動よりも移動速度が速く、海や川の上も移動可能。セレスティアでは使用できず、他の乗り物と異なり、移動中に敵と遭遇する可能性がある。

操作方法

方向キーのみ

呼び出せる場所

平地（インフェリアのみ）

降りられる場所

平地（インフェリアのみ）

※平地とは平地扱いの場所（P042参照）を指す。



バンエルティア号
Van Eltia

長い間お世話になる

海上および海に通じている一部の川のみ移動可能。バンエルティア号を呼び出す場合、海岸線にキャラクターがいても海面との高低差が大きい場所だと呼べないので要注意。

操作方法

方向キー左右で旋回
◎ボタンで前進、⊗ボタンで後退

呼び出せる場所

海岸線（例外あり）

降りられる場所

森および山でない海岸線沿いの地形



潜水艇
i-fish

海底探索には必須

海中でのみ移動可能。基本的にバンエルティア号からしか乗り降りができない。移動速度が速いため、遠くまで移動するならバンエルティア号よりもこちらに乗り換えた方が時間の短縮になる。

操作方法

方向キー左右で旋回
方向キー上で潜水、下で浮上
◎ボタンで前進、⊗ボタンで後退

呼び出せる場所

バンエルティア号

降りられる場所

どこでも

※ダンジョンおよび町以外では、海上に移動しバンエルティア号に乗り換えとなる。



飛行艇
i-bird

山を越えられる唯一の乗り物

最後に入手できる乗り物で、山に囲まれた場所へ行ける唯一の移動手段でもある。降りられるのは平地扱いの地形だけだが、呼び出すのはフィールドマップ上ならどこでも可能となっている。

操作方法

方向キー左右で旋回
方向キー上で下降、下で上昇
◎ボタンで前進、⊗ボタンで後退

呼び出せる場所

どこでも

降りられる場所

平地 ※平地とは平地扱いの場所（P042参照）を指す。



セーブ・ロードの仕組み

フィールドおよびタウンの場合

フィールド、タウン、ダンジョンを問わずにセーブ自体はいつでもできる。ダンジョンと異なるのはデータをロードした際の再開場所で、フィールドとタウンではセーブした場所からそのまま再開することができる。なおセーブを行なうとメニュー画面の"プレイタイム"がリセットされる。これは召喚術デスティニーの使用条件(P073参照)に関係がある。



バンエルティア号や潜水艇、飛行艇に乗っている最中のセーブなら、データをロードすると、乗り物に乗ったままの状態から再開できる。

ダンジョンの場合

ダンジョンには"ロードポイント"という緑色の物体があり、ダンジョン内のセーブデータをロードした場合、セーブした場所に関わらず、最後に通過したロードポイントのあるマップからプレイが再開される。さらに下記のロードポイントは回復効果も併せ持ち、そのダンジョンのボスを倒したあとに調べると、何度でもパーティ全員のHPを完全回復できる。



レベルアップやモンスター図鑑完成のために戦闘を繰り返したいときは、回復効果のあるロードポイントを使うとアイテムなどの節約になる。

ボス前のロードポイントに回復効果が追加される場所

- 水晶霊の河
- 風晶霊の空洞
- 火晶霊の谷
- 氷晶霊の山
- 雷晶霊の遺跡
- 闇の洞窟
- ファロース教会地下
- 沈没船
- きらめきの塔

全滅時のメニュー

リトライ、やめる、ロード

リトライを選ぶと、フィールドの場合はその場から、ダンジョンの場合は入口からすぐに再開できる。ただし戦闘に参加していたキャラクターはHPが1/4になり、また所持ガルドが半額になる。やめるを選ぶとタイトル画面に戻り、ロードを選ぶと任意のセーブデータからゲーム再開となる。



リトライの利点は全滅直前までに集めたデータ（モンスター図鑑など）をそのまま引き継げること。再開時にHPを回復させ忘れないように。

全滅回数のカウント

リトライを選んでゲームを再開したあとにセーブをすると、セーブファイルの右上に数字が現われる。この数字はその時点での全滅回数を示すもので、これが100以上になるとリッドが称号を得る(P364参照)。ちなみに全滅時のメニューで「ロードを選択→差込口選択画面で⊗ボタン」という作業を繰り返すと、その後にリトライした際に作業の回数ぶんだけ全滅回数が増加している。



ファイル右上の数字が全滅回数。なお全滅回数は2周目以降のプレイにも引き継がれる。



ボス戦時のリトライ

ボス戦で全滅させられた場合、全滅時のメニューが出ずにすぐ再開となったり、リトライを選べない場合がある。それぞれのボスに全滅させられた場合にどうなるかは、下記の一覧表を参照してほしい。またセイファートの試練（P248参照）中に全滅すると、再開場所が異なる場合がある。

場所	ボス名	リトライ	備考
ラシュアン	？？？？	特殊	倒すまで再戦可能。全滅回数はカウントされない
モルル奥地	インセクトプラント	特殊	倒すまで再戦可能。全滅回数はカウントされない
水晶霊の河	ウンディーネ	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
風晶霊の空洞	シルフ	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
火晶霊の谷	イフリート	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
霊峰ファロース	レイシス	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
地晶霊の廃坑	ノーム	可能	"リトライ"選択時ノームの集落入口へ
チャットの小屋地下	ガーディアント	可能	"リトライ"選択時直前のロードポイントへ
氷晶霊の山	セルシウス	可能	"リトライ"選択時ダンジョンの入口へ
アイメン	ヒアデス	可能	"リトライ"選択時町の入口へ
雷晶霊の遺跡	ヴォルト	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
バリル城	スパイラル	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
バリル城	シゼル	特殊	負けてもイベントが進行
闇の洞窟	シャドウ	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
沈没船	セイレーン	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
ファロース教会地下	マクスウェル	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
バリル城	ヒアデス	可能	"リトライ"選択時バリル城中庭へ
レグルスの丘	レム	可能	"リトライ"選択時地下ダンジョン入口へ
きらめきの塔	ワルキューレ	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
シゼル城	エレメンタラー	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
シゼル城	ゼクンドゥス	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
シゼル城	シゼル	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
シゼル城	ネレイド	可能	"リトライ"選択時ダンジョン入口へ
ネレイドの迷宮	エレメンタラー	不可	"やめる"と"ロード"のみ可能
ネレイドの迷宮	リビングアーマー	不可	"やめる"と"ロード"のみ可能
ネレイドの迷宮	ヒアデス	不可	"やめる"と"ロード"のみ可能
ネレイドの迷宮	ネレイド	不可	ダンジョンの外に強制移動

先頭キャラクターによるイベントの変化

メインメニュー画面の隊列設定から"入れかえ"を選び、1Pの位置に任意のキャラクターを移動させると、フィールドやダンジョンの移動時にそのキャラクターが先頭となる。先頭をキールにするともらえる称号（P364参照）があったり、先頭がメルディだとメルニクス語が読めたりするので、気分転換も兼ねていろいろ試してみるといいだろう。



アイメン図書館の張り紙など、メルディがメルニクス語を要約してくれる場所も多い。舞台がセレスティアへ移ったら一度はメルディを先頭にしてみよう。

キャンプとキャンプスキット、ヒントスキット

フィールドでキャンプを行なうと、時間が必ず朝になり、パーティ全員のHPが完全に回復する。またキャンプの際に条件を満たしていれば（P366参照）"キャンプスキット"を聞くことができる。また、フィールドでセレクトボタンを押すと、主にストーリー攻略に関する"ヒントスキット"を聞くことができる。目的を忘れてしまった場合は役に立つだろう。



キャンプは場所を選ばず、何も消費せずにHPを回復できるので、どんどん活用していこう。ちなみに特定の場所でキャンプしたときのみ発生する"キャンプスキット"も存在する。



料理システム

料理の覚え方

料理は隠れているワンダーシェフを見つけることで習得できる(P330参照)。しかし、マスター料理だけは例外で、同じキャラクターが特定の料理をすべてマスターにしないと(次ページ参照)習得できない。また、やみなべを調理すると料理を覚えることがある(P330参照)。

マスター料理習得に必要な料理

名称	マスターしなければならない料理			
フルーツサンド	サンドイッチ	ふわふわケーキ	あまにんどうふ	
えいようドリンク	ステーキ	フルーツジュース	やさいサラダ	
ちからにくうどん	ハンバーガー	ミツラーメン	おこげサンド	
おはこなべ	にくなべ	さかななべ	からおでん	
ポテトドリア	ぴりじゃが	オムライス	グラタン	カルボナーラ
マーボーカレー	ザラメライス	にがりマーボー	しゃくねつカレー	スイートパフェ
スープスパ	ホットボルシチ	ひやピリちゅうか	ペスカトーレ	
ツナパエリア	いかリング	エビチリリ	ザラメライス	

料理データ

やみなべの効果

HP1%回復	HPの5%ダメージ	TP完全回復	毒状態になる
HPが5%回復	HPの50%ダメージ	TPの1%ダメージ	マヒ状態になる
HP完全回復	TP1%回復	TPの5%ダメージ	全状態異常解除
HPの1%ダメージ	TP5%回復	TPの50%ダメージ	

インフェリアの料理

名称	必要食材	効果
ハンバーガー	ブレッド、ベアのにく、レタス	HP15%回復
サンドイッチ	ブレッド、チーズ、レタス	HP30%回復
ペスカトーレ	パスタ、えび、いか、トマト	HP60%回復
フルーツジュース	キルマフルーツ、レモン、イチゴ	TP10%回復
やさいサラダ	レタス、きゅうり、トマト	TP20%回復
ふわふわケーキ	たまご、ミルク、キルマフルーツ、イチゴ	TP40%回復
いかリング	いか、キャベツ、レモン	解毒&HP15%回復
ステーキ	ベアのにく、ポテト、にんじん	麻痺解除&HP15%回復
にくなべ	ベアのにく、にんじん、キャベツ	攻撃力一時上昇&HP15%回復
さかななべ	いか、まぐろ、キャベツ、だいこん	防御力一時上昇&HP15%回復
オムライス	ライス、たまご、たまねぎ	全ステータス異常解除
グラタン	パスタ、ミルク、えび、チーズ	命中率一時上昇&HP15%回復
カルボナーラ	パスタ、たまご、チーズ、ミルク、ベアのにく	HP60%、TP40%回復
クリームシチュー	ベアのにく、ミルク、にんじん、ポテト、たまねぎ	全ステータス異常解除&HP60%回復

セレスティアの料理

名称	必要食材	効果
ミツラーメン	パンヤめん、キャベツ、ホワイトソディ	HP15%回復
おこげサンド	ライス、タスクのにく、たまねぎ、ブラックソディ	HP30%回復
ひやピリちゅうか	パンヤめん、たまご、タスクのにく、きゅうり、レッドソディ	HP60%回復
あまにんどうふ	ミルク、アマンゴ、バナナ、ホワイトソディ	TP10%回復
エビチリリ	えび、トマト、レッドソディ	TP20%回復
スイートパフェ	ミルク、バナナ、アマンゴ、キウイ、ホワイトソディ	TP40%回復
ホットボルシチ	ビート、キャベツ、ポテト、レッドソディ	衰弱解除&HP30%回復
にがりマーボー	とうふ、タスクのにく、レッドソディ、ブラックソディ	防御力一時上昇&TP10%回復
からおでん	たまご、だいこん、こんにゃく、レッドソディ	攻撃力一時上昇&TP10%回復
ぴりじゃが	ポテト、たまねぎ、にんじん、レッドソディ	抵抗力一時上昇&TP10%回復
しぶずし	ライス、まぐろ、えび、ブラックソディ	命中率一時上昇&TP10%回復
しゃくねつカレー	タスクのにく、にんじん、ポテト、ライス、レッドソディ	HP60%、TP40%回復
ザラメライス	タスクのにく、トマト、たまねぎ、ライス、ホワイトソディ	全ステータス異常解除&HP60%回復

マスター料理

名称	必要食材	効果
フルーツサンド	ブレッド、イチゴ、キウイ、ミルク、パープルソディ	HP・TP完全回復
えいようドリンク	タスクのにく、トマト、レモン、ビート、パープルソディ	麻痺、毒解除&TP完全回復
ちからにくうどん	パンヤめん、ライス、ベアのにく、たまねき、パープルソディ	凍結解除&HP完全回復
おはこなべ	タスクのにく、マグロ、いか、こんにゃく、だいこん、パープルソディ	全ステータス解除&HPTP60%回復
ポテトドリア	ポテト、ベアのにく、ライス、ミルク、チーズ、パープルソディ	MAX HP+1
マーボーカレー	ライス、タスクのにく、トマト、キルマフルーツ、とうふ、パープルソディ	MAX TP+1
スープスパ	パスタ、にんじん、タマネギ、ベアのにく、パープルソディ	抵抗力命中率一時上昇&HP60%回復
ツナパエリア	ライス、えび、いか、まぐろ、パープルソディ	攻撃防御力一時上昇&HP60%回復



料理の熟練度と好物

料理は作れば作るほど熟練度が上昇していく。熟練度は星の数で表わされ、その上がり方はキャラクターおよび料理によって異なる。下の表は各キャラクターが熟練度が最高(星5つ)になるまでに必要な料理の回数を表わしている。ちなみに料理に失敗した場合、料理を2回成功させたのと同じ扱いになる。料理の成功率はキャラクターによって異なり、リッド、ファラ、キール、レイスはインフェリア料理、メルディ、チャット、フォッグはセレスティア料理の成功率が通常の1.5倍となっている。熟練度が上昇すると星1つについて料理の効果が1パーセントずつアップし、さらに熟練度が最高になるとその料理を失敗することがなくなる。また、下の表で料理回数が赤字になっているものは、そのキャラクターの好物を示している。作った料理を好物にしているキャラクターがパーティに存在した場合、そのキャラクターのみ効果がアップするという特典がある。どの程度効果が上昇するかは下表を参照。ゲーム画面では、一度その料理を作るかスキットなどで好物に関する話題が出ると、料理画面を見たときに"♪"のバルーンがキャラクターの頭上に表示され、好物が分かるようになる。

料理をマスターにするために必要な料理回数

インフェリアの料理

	リッド	ファラ	メルディ	キール	チャット	フォッグ	レイス
ハンバーガー	12	17	25	25	25	25	20
サンドイッチ	17	10	25	25	25	25	25
ペスカトーレ	25	17	15	20	20	34	−
フルーツジュース	13	15	15	20	15	50	20
やさいサラダ	17	10	25	20	25	25	20
ふわふわケーキ	25	17	25	13	13	50	25
いかリング	20	12	25	15	25	34	20
ステーキ	10	20	25	25	25	25	20
にくなべ	15	25	25	25	20	34	20
さかななべ	17	20	15	25	34	34	13
オムライス	20	13	25	13	20	34	20
グラタン	25	15	25	25	25	34	20
カルボナーラ	25	17	25	25	20	34	−
クリームシュー	25	10	25	20	20	50	25

※数字が赤くなっているものは好物料理

セレスティアの料理

	リッド	ファラ	メルディ	キール	チャット	フォッグ	レイス
ミツラーメン	25	20	25	25	12	20	−
おこげサンド	20	17	15	25	20	25	−
ひやピリちゅうか	20	17	15	25	20	15	−
あまにんどうふ	20	20	15	25	13	25	−
エビチリリ	20	20	10	50	17	17	−
スイートパフェ	25	15	15	25	13	25	−
ホットボルシチ	20	20	15	25	20	13	−
にがりマーボー	25	20	17	34	25	17	−
からおでん	20	25	20	34	20	15	−
ぴりじゃが	17	20	17	34	20	20	−
しぶずし	25	25	10	25	25	17	−
しゃくねつカレー	15	17	15	25	20	15	−
ザラメライス	20	17	20	25	12	25	−

※数字が赤くなっているものは好物料理

好物を料理したときの効果

料理の効果	好物の場合の効果
HPが15%回復する料理	回復量が22%になる
HPが30%回復する料理	回復量が45%になる
HPが60%回復する料理	回復量が95%になる
TPが10%回復する料理	回復量が12%になる
TPが20%回復する料理	回復量が25%になる
TPが40%回復する料理	回復量が50%になる
その他の料理	変化なし

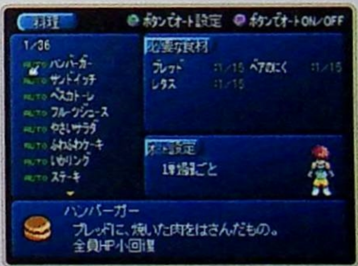
マスター料理

	リッド	ファラ	メルディ	キール	チャット	フォッグ	レイス
フルーツサンド	25	20	25	20	17	25	−
えいようドリンク	20	20	17	20	25	34	−
ちからにくうどん	17	25	25	20	25	25	−
おはこなべ	17	25	25	20	34	20	−
ポテトドリア	20	17	25	15	25	20	−
マーボカレー	20	20	25	25	25	15	−
スープスパ	20	15	25	20	25	20	−
ツナパエリア	25	20	17	20	25	25	−

※数字が赤くなっているものは好物料理

オート料理について

各料理にカーソルを合わせ◎ボタンを押すと、オート料理の設定をすることができる。オート料理は戦闘終了後に設定した条件を満たしていると自動的に料理コマンドを実行してくれる。条件および料理をするキャラクターを変えたいときは、オート料理設定後に△ボタンで変更、オート料理そのものを解除したいときは再び◎ボタンを押せばいい。



オート料理は同時に複数設定することもできる。戦闘終了後に複数の料理の条件を満たした場合、実行される料理はランダムで決定される。



宿屋と定期連絡船の値段

宿泊料金の仕組み

世界中にあるどの宿屋へ泊まる場合でも、料金は、それまで訪れた宿屋のうち一番高い料金に統一される。たとえ宿泊しなくとも、受付に話しかけただけで料金が変動してしまうので注意。なお初めて訪れた宿屋で、所持ガルドが基本料金以下だった場合、以前と同じ料金で泊まることができる。

宿屋の基本料金

レグルス道場	10
ミンツ	20
モルル	30
王都インフェリア	60
バロール	120
シャンバール	240
アイメン	480
ルイシカ	960
ベイルティ	2000
ティンシア	3800
バリル城補給部隊	7700

乗船料金の仕組み

ミンツ、バロール、王都インフェリアを結ぶ定期連絡船の一等船室の乗船料金は、右に示した基本料金に、現在の宿屋の宿泊料金を加えた金額となる。例えば現在の宿泊料金を2000とすれば、ミンツと王都インフェリアを結ぶ定期連絡船の、一等船室の料金は2720ガルドになるわけだ。一等船室のイベント(P146参照)を発生させるなら、なるべく早い時期に乗船しておくといいだろう。なお、二等船室はいつでも基本料金のみで利用できる。

定期連絡船の基本料金

ミンツ ←→ 王都インフェリア		720
バロール ←→ 王都インフェリア		900



ゲーム序盤に一等船室に乗ろうとすると、結構な金額を要求される。宿屋を利用しなければ乗船料金を低く抑えることも可能だが、あまりメリットはない。

サブキャラクターをパーティに加える

チャットとフォッグは必ずしもパーティに加える必要がない。だが2人とも独特の特技で助けてくれるので、右にまとめたパーティ加入タイミングを参考に、味方の一員として活躍してもらおう。チャットはバンエルティア号の機関室で、フォッグはティンシアにあるシルエシカのアジトの司令官室で、それぞれパーティに誘うことができる。



フォッグを連れてフォッグの部屋に行くと、フォッグ関連のイベント中以外ならばパーティから外すことも可能。



チャットをパーティに加えると、プレイヤーの意思でパーティから外すことはできない。外す必要もないが……。

チャットをパーティに加えられる時期

●自由操作で仲間にできる

氷晶霊の山クリア後～最後まで	チャートNo.39～68

●強制的に仲間に加わる

アイフリードの洞窟攻略時	チャートNo.50
バンエルティア号拿捕時	チャートNo.56

●強制的に仲間から外れる

バリル城侵攻作戦前夜	チャートNo.44
アイフリードの洞窟クリア後	チャートNo.51
バンエルティア号転覆直後	チャートNo.60

フォッグをパーティに加えられる時期

●自由操作で仲間にできる

ガレノスとフォッグの対面～バンエルティア号転覆	チャートNo.47～59
アイラ救出作戦クリア後～最後まで	チャートNo.63～68

●強制的に仲間に加わる

雷晶霊の遺跡へ出発する直前	チャートNo.42
アイラ救出作戦時	チャートNo.62

●強制的に仲間から外れる

雷晶霊の遺跡クリア後	チャートNo.44
バンエルティア号転覆直後	チャートNo.60
アイラ救出作戦クリア後	チャートNo.63

BATTLE SYSTEM

戦闘システム

本作品の魅力の1つであるアクション性の高い戦闘。ここで紹介するシステムはかなり複雑な物も多いが、理解すれば、漠然とボタンを連打して戦闘を乗り切っていたころの何倍も、戦闘を、そして本作品そのものを楽しめるようになるはずだ。



一度ハマると病みつきになるのが本作品の戦闘システム。ゲーム画面のリストには載っていない特技や晶霊術も、きちんと条件を把握すれば、高い確率で出せるようになるはずだ。

キャラクターのステータス

仲間のステータス

普段あまり意識しないかもしれないが、ステータス画面で見られる数値にはそれぞれ下表のような意味がある。どの数値が何に関係しているかを把握しておけば、装備を変更する際に迷うことがなくなるはずだ。



各種パラメータの中でも、幸運値はこまめに、しかも大幅に変動するので気をつけよう。

モンスターのステータス

モンスターにも仲間とほぼ同じパラメータが存在する。決定的な違いは、戦闘レベル(P042参照)以外で数値が変動しない点。図鑑では確認できないパラメータについてはP393以降のデータページを参照してほしい。



モンスターはプレイヤーキャラクターと異なり、あらかじめ攻撃属性が設定されているのも特徴。

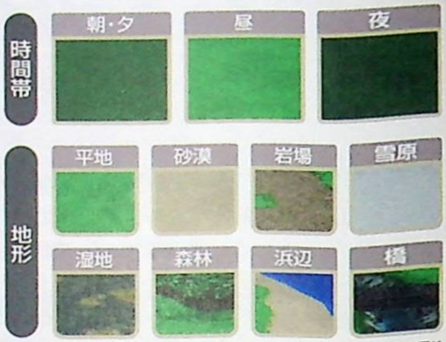
レベル	強さの目安。高いほどモンスターから逃げやすくなり、獲得経験値が減少(P047参照)。最大レベルは250。
HP	キャラクターごとの体力を表わし、ゼロになると戦闘不能状態になる。最大HPは9999。
TP	特技や晶霊術を使用するために必要な精神力。最大TPは999。
EXP	戦闘によって得た経験値。一定値貯まるごとにレベルが上がる。
力	キャラクターごとの基本的な力で攻撃力に関係。レベルアップに伴う成長は500まで。
攻撃	リッドとファラを除くキャラクターの"力"に装備した武器の攻撃力を加えたもの。モンスターに与えるダメージに影響する。
斬り・突き	リッドの"力"に装備した武器および装備品の攻撃力を加えたもの。モンスターに与えるダメージに影響する。
拳・蹴り	ファラの"力"に装備した武器の攻撃力を加えたもの。モンスターに与えるダメージに影響する。
防御	キャラクターごとの防御力に、装備した防具および装備品の防御力を加えたもの。モンスターから受けるダメージに影響する。防具を除く数値のレベルアップに伴う成長は500まで。
知力	キャラクターごとの知力に、防具および装備品の知力を加えたもの。晶霊術で与えるダメージと晶霊術によって受けるダメージに影響する。
幸運	キャラクターごとの幸運値に装備品の数値を加えたもの。この値が高いほど「レジュームリング」と「ピコハンリベンジ」の発動率が高くなり、また敵とエンカウントしにくく、かつ状態異常にかかりにくくなる。宿屋や休憩可能な場所で泊まるたびに変化。装備品を除く幸運値の幅は1～100。
回避	キャラクターごとの回避率に防具と装備品の数値を加えたもの。高いほど攻撃をガードしやすくなる。レベルアップに伴う成長は200まで。
命中	キャラクターごとの命中率に武器と装備品の数値を加えたもの。高いほど攻撃がガードされにくくなる。レベルアップによる成長は200まで。
斬り(拳)レベル	リッドおよびファラのみ。斬り(拳)攻撃の熟練度を表わし、特技の修得に関係。最大値は30。
突き(蹴り)レベル	リッドおよびファラのみ。突き(蹴り)攻撃の熟練度を表わし、特技の修得に関係。最大値は30。



エンカウントと時間帯・地形の関係

戦闘の発生と逃走の仕組み

フィールドまたはダンジョンを一定距離以上移動すると、必ず敵と遭遇して戦闘が発生する。アイテムの「ホーリィボトル」を使うと敵と遭遇するまでの移動距離が長くなり、逆に「ダークボトル」を使うと短い移動距離で敵と遭遇するようになる。戦闘では、特定の敵を除き、画面外に向かって方向キーを右または左に押し続けることで逃走することが可能だ。逃走にかかる時間は味方と敵のレベル差で決まり、敵よりもレベルが高ければより早く逃走できる。



※砂漠、岩場、雪原、湿地、橋でのモンスター遭遇率は平地と同じ

時間帯・地形とモンスター

フィールドには時間の流れがあり、昼、朝・夕、夜の順に敵と遭遇しやすくなっている。また町や村をつなぐ街道は、他の地形より若干敵との遭遇率が低い。時間帯と地形は出現するモンスターの種類にも関係（P428参照）があり、基本的に昼よりも朝・夕と夜、平地よりも森のほうが強いモンスターと遭遇しやすい。余計な戦闘をしたくない場合、夕方になったら即キャンプして時間を昼に戻し、なるべく平地を選んで歩いていくことだ。



平地で見られる細い茶色の線が街道。これに沿って歩くのもなかなか難しいので、忘れてもいいかもしれない。



森の中では、まれに超高レベルのモンスターと遭遇することも。軽い気持ちで挑むと大変な目に遭うかも……。

戦闘レベルによる相違点

メインメニューの"カスタム"で"戦闘レベル"をハードまたはマニアに設定すると、モンスターのパラメータや行動などが下記のように修正される。とくに2周目以降（P076参照）でなければ選べないマニアはかなり戦闘に歯ごたえが出るので、戦闘に自信がない人はノーマルのままプレイすることをオススメする。



モンスターの中には、戦闘レベルをハードやマニアに設定した場合のみ使ってくる技を持つものもいる。

戦闘ランク"ハード"

●モンスターの変化

HP	120%	攻撃力	110%
知力	110%	命中率	+10

その他　晶霊術詠唱時間および攻撃間隔が短くなる。一部モンスターは攻撃方法が変化。

●戦闘ボーナスの変化

テクニカルスマッシュ（P048参照）の下限が3%になり、発生時に+2%のボーナス。
戦闘終了時にTPが最大値の6%回復する。

戦闘ランク"マニア"

●モンスターの変化

HP	150%	攻撃力	120%
知力	130%	命中率	+20

その他　晶霊術詠唱時間および攻撃間隔がさらに短くなる。一部モンスターは攻撃方法が変化。

●戦闘ボーナスの変化

テクニカルスマッシュ（P048参照）の下限が4%になり、発生時に+6%のボーナス。
戦闘終了時にTPが最大値の7%回復する。
コンボ経験値（P047参照）の計算時にヒット数+2。

多人数でプレイする場合

マルチタップを介して複数のコントローラをつなぐことで、最大4人まで同時に戦闘へ参加できる。隊列画面の下に表示されているキャラクターの、左から順に1P、2P、3P、4Pがそれぞれ1〜4のコントローラで操作することになる。操作するキャラクターを変更したい場合は、“入れかえ”コマンドでキャラクターの位置を入れ替えればよい。ちなみに戦闘画面は1Pのキャラクターを中心に移動する。多人数でプレイする場合は戦闘のまえに、どのように動くかあらかじめ話し合っておくといいだろう。



多人数プレイ時は画面上部に、プレイヤーを1〜4の数字で、敵をEの記号で示す位置確認用のバーが出現。



コントローラを差したポートによって、操作できるキャラクターの位置が決まる。隊列画面で確認しよう。

戦闘メニューについて

術・技の設定

戦闘中であっても、⊗ボタンやショートカットキー(P046参照)に登録する特技や晶霊術を変更することが可能である。遭遇した敵や戦闘中の状況に適した技をこまめに選択して、戦闘を有利に導こう。



キャンセル(P059参照)がしやすいショートカットキーの特技を、コンボの最中に変更する手もある。

号令の発動

号令コマンドは、オートで動いている味方キャラクター全員に、ある目的に沿った行動をさせたいときに使う。号令を発動するときは、そのほとんどがP044で紹介する“作戦”と密接な関係にあることを念頭に置いてほしい。またすべての号令を覚えるためには、フィールドに隠れている名も無き老兵(P332参照)を探し出して伝授してもらう必要がある。



発動した号令は、その戦闘が終了すると効果が切れる。次の戦闘でも同じ号令を用いたいときは、改めて号令を発動しなければならない。

号令一覧

号令	内容
・・・・・・・・・・・・・・・・	号令をかけるまえの状態に戻る。各キャラクターはそれぞれの作戦設定に従って行動する。
TPをきにするな	特技や晶霊術を多用する。攻撃および回復の傾向は作戦設定に準ずる。
TPをつかうな	TPを消費する行動を行なわず、作戦に従ってターゲットに通常攻撃を行なう。
まもりをかためろ	まったく攻撃を行なわず、作戦に従って回復系の特技と晶霊術のみ使用する。
てきをむかえうて	モンスターが攻撃範囲内に入ると通常攻撃を行なう。攻撃頻度は作戦設定に準ずる。ターゲットが攻撃範囲外にいる場合は作戦の行動を優先する。
しゅうちゅうこうげき	各キャラクターのターゲットが先頭キャラクターと同じになる。多人数プレイ時は1Pキャラクターのターゲットが基準になる。行動は作戦設定に準ずる。
まえのてきをねらえ	各キャラクターのターゲットが、先頭キャラクターの正面かつ一番近くにいるモンスターになる。複数プレイ時は1Pキャラクターの向きが基準になる。
うしろのてきをねらえ	各キャラクターのターゲットが、先頭キャラクターの背後かつ一番近くにいるモンスターになる。複数プレイ時は1Pキャラクターの向きが基準になる。
とつげきしろ	作戦にかかわらずターゲットに通常攻撃を繰り返すようになる。
こまかいわざをつかえ	消費TPが少ない、または詠唱時間の短い特技や晶霊術を多用する。



作戦の設定

攻撃・回復頻度の設定

作戦コマンドを設定しておくことにより、各キャラクターの通常攻撃、攻撃系特技(晶霊術)、回復系特技(晶霊術)の使用頻度を5段階に調節できる。ダメージを受けているキャラクターは攻撃を控えて敵との距離を取るという具合に、状況に応じて使い分けよう。なおファラは、状態異常や戦闘不能の味方がいる場合、優先的に回復系特技を使う。

ターゲットの設定

作戦コマンドでは、味方キャラクターにどの敵を優先して狙わせるかという設定もできる。挟み撃ちされた場合は"うしろのてきをねらえ"、コンボを狙うなら"おなじてきをねらえ"といった具合に、攻撃と回復の頻度と同じく状況に応じた設定をすることが大切だ。各作戦とターゲット選択の対応については下の表を参考にしてほしい。

攻撃度	通常攻撃の頻度を設定。
斬り(拳)TP	斬り(拳)系特技の使用頻度を設定。リッド、ファラのみ。
突き(蹴り)TP	突き(蹴り)系特技の使用頻度を設定。リッド、ファラのみ。
戦闘TP	攻撃系晶霊術、特技、銃技の使用頻度を設定。4以上に設定していてかつ召喚術の使用条件を満たしていれば、自動的に大晶霊の召喚を行なう。メルディ、キール、チャット、フォッグのみ。
回復TP	補助系および回復系晶霊術の使用頻度を設定。2以上に設定していてかつ召喚術の使用条件を満たしており、設定条件に合うキャラクターがいる場合、ウンディーネとレムの召喚を自動的に行なう。メルディ、キールのみ。



攻撃と回復の頻度は号令のことも考えて設定しよう。せっかく号令「しゅうちゅうこうげき」を発動しても、攻撃度が1では意味がない。

作戦一覧

作戦	内容
おまえにまかせる	キャラクター固有の思考で行動。基本的に近くにいる敵を狙う。
ちかくのてきをねらえ	一番近くの敵を狙い、必ずターゲットの方向へ振り向く。
とおくのてきをねらえ	一番遠くの敵を狙い、必ずターゲットの方向へ振り向く。
まとめてたおせ	敵パーティが密集している場所の、中心付近の敵を狙う。
きけんなてきをたおせ	攻撃力の高い敵、レベルの高い敵を優先的に狙う。
かたいてきをねらえ	防御力の高い敵を優先的に狙う。
すばやいてきをねらえ	移動速度の速い敵を優先的に狙う。
てきのかずをへらせ	現HPがもっとも低い敵を狙う。
おなじてきをねらえ	先頭キャラクターのターゲットと同じ敵を狙う。
ぶんさんこうげき	先頭キャラクターのターゲットと異なる敵を狙う。
うしろはまかせた	先頭キャラクターのターゲットと逆を向いている敵を狙う。条件を満たす敵が複数いる場合は、先頭キャラクターに一番近い敵を優先する。
えんごをたのむ	先頭キャラクターにもっとも近い敵を狙う。
そらのてきをねらえ	飛行能力を持つ敵を狙う。条件を満たす敵が複数いる場合、戦闘開始時に一番近くにいた敵をターゲットとする。
てきのわざをふせげ	晶霊術を詠唱中、または攻撃中の敵を優先的に狙う。条件を満たす敵がいなくなっている場合、一番近くにいる敵を狙う。
じゅつをつかわせるな	特技、銃技、晶霊術を使う敵のうち、一番近くにいる相手を狙う。条件を満たす敵がいない場合、一番近くの敵を狙う。
おいうちをかけろ	HPにダメージを受けている敵のうち、一番近くにいる相手を狙う。

隊列の設定

隊列設定は戦闘のまえに済ませておくのが基本だが、状況によっては戦闘中に変更することも考えよう。とくに残りHPによって攻撃方法を変えるボスと戦う場合、戦闘中に味方キャラクターの隊列を変更することで、被害を抑える戦法が有効。また戦闘中でもプレイヤーの操作キャラクターを変更できる。主にコンボを狙う際に活用するといいだろう。



戦闘になってから相手がリーチの長い攻撃を持っていると判明した場合は、こんな風に極端な隊列設定を行なってしのぐといいだろう。



装備の変更

武器の変更

「スペクタクルズ」の使用などで戦闘中に敵の弱点および耐性を知ったときは、それに合わせて即座にリッドやファラの武器を変更をすると効率よくダメージを与えられる。武器の変更によるデメリットはまったくないので、敵の属性が分かっているなら、それに合わせた武器を使うべきだ。



戦闘に慣れてくると、属性をよく確かめずに攻撃してしまいがちである。与えるダメージが妙に低いと感じたらすぐに武器を変更しよう。

防具、装備品の変更

あらかじめ装備していた防具や装備品で、敵パーティが仕掛けてくる攻撃すべてに対応することは難しい。だが戦闘中に防具や装備品を変更することで、被害を最小限に抑えることは可能だ。防具や装備品の変更は攻撃を食らっている最中でも有効なので、例えば画面に"エクスプロード"と表示されたら火属性に耐性のある防具に変更する、ということもできる。慣れてくると、敵の攻撃で吹き飛ばされたのを見てから、「ステップリング」を装備して受け身を取る、ということもできるはずだ。



防具の変更は、詠唱完了から効果発動までが長い、中級および上級の晶霊術に対してとくに有効な手段になる。



単独行動を強制される闘技場やネレイドの迷宮では、装備変更が命運を握っていると言っても過言ではない。

アイテムの使用

アイテムの種類制限

戦闘中に使用できるアイテムは右にまとめた15種類と決まっている。ただしセイファートの試練中と闘技場ではアイテムコマンドそのものを使用することができない。また本編最後のネレイド戦においては、戦闘中「アワーグラス」を使うことができなくなってしまうので注意してほしい。

戦闘中に使用できるアイテム

アップルグミ	フレアボトル
アワーグラス	マグログミ
エリクシール	ミックスグミ
オールディバイド	ミラクルグミ
オレンジグミ	ライフボトル
スペクタクルズ	リキュールボトル
パイングミ	レモングミ
パナシーアボトル	

アイテム使用時の注意点

戦闘中にアイテムを使用すると、使用したキャラクターは約3秒間その場で硬直し、そのあいだは一切の行動が取れなくなる。さらにアイテムを使用して硬直しているキャラクターがいるあいだは、別のキャラクターがアイテムを使うこともできない。またダッシュや攻撃などの行動を行なっている最中のキャラクターには、アイテムの使用を命令することは可能だが、実行中の行動が終了するまではアイテムを使用してくれないことに注意。上級晶霊術を詠唱中のキャラクターにうっかりアイテムを使わせようとして、10数秒もアイテムの使用が遅れたうえに使用対象のキャラクターが戦闘不能にされていた、といった事態に陥らないように気を付けよう。



アイテムを使用したキャラクターが硬直しているときは、アイテムコマンド自体が選択できない。どのタイミングでどのアイテムを使うかは、慎重に考えるべきだ。



晶霊術を詠唱中のキャラクターにアイテムを使わせようとした場合、術が終わるまでは、このように予約したアイテム名が表示される"アイテム使用待機状態"となる。



戦闘中の特殊な操作

覚えておくと便利な操作

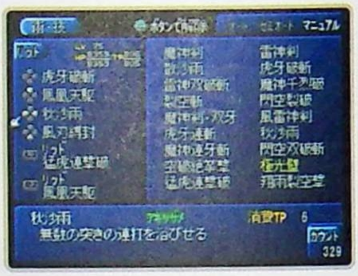
戦闘時には◎ボタンおよび⊗ボタンで使用する攻撃以外にも、右のようなコマンドが存在する。隊列を逆転させる、仲間を集める、パーティ全員をジャンプさせる、の3つは、仲間が晶霊術の詠唱中だったり、アイテムの使用中だったりと、何かしらの行動を行なっている場合、それらが終了するまではコマンドを受け付けないので注意しよう。

戦闘時のコマンド

隊列の向きを逆にする	L1ボタン
仲間を集める	L1ボタンを押しながら⬇
パーティ全員をジャンプさせる	L1ボタンを押しながら⬆
ターゲットを変更する	R1ボタンを押しながら方向キー
ダッシュ	⬅⬅または➡➡
特技のショートカット	L2およびR2

特技ショートカットの性質

特技のショートカットは、設定したボタンを押しっぱなしにすると、特技を設定していた場合はTPが続く限り特技を連発、晶霊術の場合は呪文詠唱後に待機状態となり、ボタンを離すと同時に術が発動するようになる。また、操作キャラクターの特技を設定しておくと、ボタンを押し続けるだけで通常技や特技をキャンセル(P059参照)することができる。



リッドを操作している場合、このように設定しておき、特技発動中にショートカットを押しっぱなしにするとキャンセルできる。

特殊アイテム装備時の操作

操作キャラクターに特定のアイテムを装備させていると、通常では出せない様々なアクションを取ることが可能になる。装備する必要があるアイテムと、その操作方法、および可能になるアクションについては右表を参照のこと。また、特殊な例としてドルアーガセットと呼ばれる「エクスカリバー」「ゴールドアーマー」「Bラインシールド」「ゴールデンヘルム」「ジェットブーツ」「Hガントレット」の6つのアイテムをすべて装備していると、「ステップリング」を装備しているときと同様のコマンドを入力することにより、バックステップおよび受け身が可能になる。

特定のアイテムを装備しているときのコマンド

コンボコマンド	コマンド入力で特技を出せるようになる。コマンドについてはP074参照。
ステップリング	◎ボタンを押しながら⬇を押すとバックステップをする。敵の攻撃を受けて吹き飛ばされたとき、着地する直前に◎ボタンを押すと、受け身を取ってダウンを回避できる。
テクニカルリング	ガード中に◎ボタンでガードしながら攻撃できるようになる。メルディ専用。
リバヴィウサー	攻撃を受けた瞬間に◎ボタンを押すと、受けるダメージを1/4にできる。◎ボタンを押しながら⬇を押すとバックステップをする。
キャンセラー	レベル1銃技をレベル2銃技で、レベル2銃技をレベル3銃技でキャンセルできるようになる。フォッグ専用。

発動に条件が必要な特技

ゲーム終盤でリッドが修得する極光術は、TP以外にも特定の条件が揃わないと発動させることができない。極光壁はHPが戦闘開始時の8分の1以下になり、HPが点滅しているときのみ発動可能。極光剣は極光壁発動時のみ、極光波は敵がエターナル・ファイナリティまたはファイナリティ・デッドエンドを使用したときのみ発動可能となっている。



その戦闘で極光壁を使った場合、一度HPを最大値の50パーセント以上まで回復させないと、再び極光壁を使うことはできない。

戦闘後に入手できるもの

戦闘終了画面の見方

戦闘が終了すると、敵から入手したアイテムや経験値、ガルド等が画面に表示される。それぞれの表示の意味は右を参照。表示されている情報のうち、戦闘評価はいかに戦闘を上手に行なったかを示しており、ダメージを受けずに戦闘を終了すると高くなる。最高値は100だが、戦闘評価が高くてもとくにメリットは存在しない。

画面の見方



① コンボで入手した経験値
② 敵を倒して入手した経験値
③ 入手したガルド
④ 戦闘終了までに要した時間
⑤ 今までの戦闘時間の平均
⑥ 戦闘評価

入手できる経験値

戦闘で敵を倒して得られる経験値は右のような式で求められる。このゲームでは敵と味方のレベルの差によって得られる経験値が変化するため、最初は多く経験値をもらえる敵パーティでも、味方のレベルが上がると徐々にもらえる経験値が減ってしまう。一方、コンボで得られる経験値に関しては、レベルによる修正を受けることはない。



コンボで得られる経験値の上限は80000となっている。そのため、経験値のことだけを考えるなら399ヒット以上はコンボを成立させても無駄ということになる。

パーティレベル差の求め方

パーティレベル差＝
[A×{(戦闘に参加している仲間の人数)＋9}
−B×{(敵の数)＋9}]÷10

A:戦闘に参加しているなかで、もっともレベルが高い仲間のレベル。
B:敵パーティの中でもっともレベルが高いモンスターのレベル。

入手できる経験値の求め方

●パーティレベル差が2未満の場合
入手できる経験値＝敵の基礎経験値の合計

●パーティレベル差が2以上の場合
入手できる経験値＝
(敵の基礎経験値の合計)×
{100−(パーティレベル差)×4}÷100

※ただし、パーティレベル差が12を越える場合、パーティレベル差は12として計算される。

コンボ経験値の求め方

コンボ経験値＝(n×n)÷2＋n＋1

n:その戦闘で出た最大コンボ数。敵が出したコンボ数のほうが多い場合、味方ではなく敵のコンボ数が採用される。

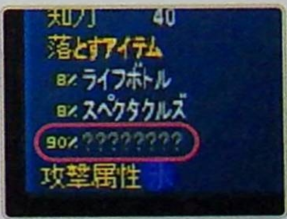
入手できるガルドとアイテム

戦闘で入手できるガルドは、倒した敵が所持していたガルドの合計になる。ただし、戦闘に参加していたキャラクターが「セフィラ」を装備していた場合、そのキャラクターが倒した敵から入手できるガルドのみ2倍になる。

戦闘で入手できるアイテムは、敵が落とす可能性のあるものに限られる。各モンスターが落とすアイテムと落とす確率については、モンスター図鑑やP393以降のモンスターデータで確認してほしい。ただし、モンスター図鑑で確認できる「入手できるアイテム」のうち、一番下に表示されているものはチャットの特技であるローバーアイテムを使い、敵から盗まないと手に入れることはできない。



獲得ガルドを2倍にする「セフィラ」は装備しているキャラクターが敵を倒さないと効果を発揮しない。操作キャラクターもしくは、強力な晶霊術を持つキャラクターに装備させよう。



モンスター図鑑に表示される左の写真で赤く囲んだアイテムが、ローバーアイテムで入手できるもの。入手確率も他とは違い、ローバーアイテムの成功率になっている。

テクニカルスマッシュ

スマッシュの発生と種類

条件を満たした状態で敵を倒すと、画面
TECHNICAL SMASH+○○%”の
示される。これはテクニカルスマッシュが
とを示すもので、“+○○%”のぶんだけ、
アイテムを落とす確率がアップする。テ
マッシュは、発生条件と得られるボーナス
以下の8種類が存在する。



同時発生したスマッシュは累積され、テクニカルスマッシュとして最後にまとめて表示される。スマッシュを個別に確認することはできない。

インスマッシュ

回以上攻撃を連携させて敵を倒すと、チ
ッシュが発生する。例えば斬り→斬り→
技という連携で、特技の部分で敵を倒す
よるスマッシュ=+2パーセントのボーナス
るというわけだ。連携は必ずしもコンボ
照)である必要はなく、また連携すべてが
いなくてもチェインスマッシュは発生する。
攻撃を連携できる回数は、ファラの7連携
照)が最高となっている。

発生条件
4連携以上の攻撃で倒す

加算されるアイテム入手確率

4連携	5連携	6連携	7連携
+2%	+5%	+8%	+11%



チェインスマッシュはコンボを狙って戦っていると、自然に発生していることが多い。

ープスマッシュ

敵を同時または1回の連携内で倒すとグ
ッシュが発生する。例えば斬り→特技→
連携中に斬り部分で1体、特技部分で2
3体倒したとすると、奥義で敵を倒したと
つボーナスが得られることになる。

発生条件
複数の敵を同時、または連携内で倒す

加算されるアイテム入手確率

2体	3体	4体	5体
+2%	+4%	+6%	+8%
6体	7体	8体	
+10%	+12%	+14%	

ボスマッシュ

上コンボをつなげて敵を倒すと、ヒット
った数値がコンボスマッシュとしてボー
される。労力のわりに見返りが少ない
たらラッキーぐらいのつもりで考えよう。

発生条件
20ヒット以上のコンボで倒す

加算されるアイテム入手確率
+(ヒット数÷10)%
※端数切り捨て

アルスマッシュ

る敵を倒したときに発生するのがエアリ
ュ。倒したときに相手が空中にいれば
めから空中にいる敵に、3連携目の攻
倒してもこのボーナスが得られる。

発生条件
3連携以上の攻撃で、
かつ敵が空中にいる間に倒す

加算されるアイテム入手確率
+2%

ハイスピードスマッシュ

お目に掛かりにくいレアなテクニカルスマッシュ。下で述べている戦闘レベルによる制限のおかげで、ハイスピードスマッシュ単体では発生しないこともレア度に拍車をかけている。

発生条件
戦闘開始から2秒以内に倒す
加算されるアイテム入手確率
＋1％

ノーダメージスマッシュ

ハイスピードスマッシュと同じく、戦闘レベルによる制限のおかげで単体では発生しない。チェインスマッシュなどが発生した際、半端な数値が出たときはたいていこのボーナスが加わっている。

発生条件
対象の敵からダメージを受けずに倒す
加算されるアイテム入手確率
＋1％

エフェクティブスマッシュ

弱点属性を突いて敵を倒すと、エフェクティブスマッシュが発生する。耐性は－100が最低なので、発生するボーナスは5パーセントが最大値となる。弱点さえ突いていれば、攻撃手段は問わない。

発生条件
弱点属性の攻撃で倒す
加算されるアイテム入手確率
＋(－耐性値÷20)％
※耐性値は-100＞0とし結果が2未満の場合は2とする。端数切り捨て。

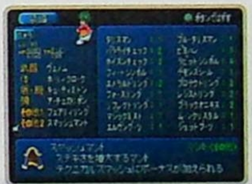
サモンスマッシュ

発生したボーナスを2倍にするスマッシュ。コンボスマッシュやグループスマッシュが発生しそうなときに、召喚術でトドメを刺すといいだろう。召喚術単体ではボーナスが発生しないことに注意。

発生条件
召喚術で倒す
加算されるアイテム入手確率
他のスマッシュボーナスを2倍にする

晶霊術と装備品によるボーナス

潜在晶霊術（P057参照）＋アイテムゲッター使用中は各スマッシュ発生時に＋2パーセントの、「スマッシュマント」を装備したキャラクターが各スマッシュを発生させると、＋6パーセントのボーナスが付く。



チェインスマッシュを発生させやすいリッドやファラに「スマッシュマント」を装備させると効果が高い。

戦闘レベルによる制限

戦闘レベルをノーマル、ハード、マニアのいずれに設定しているかによって、テクニカルスマッシュの発生させやすさがかなり違ってくる。もちろん敵が弱いノーマルのほうが発生させやすいが、ハード→マニアと敵が強くなるに従って、テクニカルスマッシュが発生したときに得られるボーナスが増えていく点に注目。アイテムコレクターを目指すのならば、戦闘が辛くなるのは覚悟のうえで、戦闘レベルをマニアにして戦い続けるといいだろう。

戦闘レベル別発生条件

ノーマル	得られるボーナスの累計が＋2％以上になると発生。
ハード	得られるボーナスの累計が＋3以上になると発生。さらに＋2％加算される。
マニア	得られるボーナスの累計が＋4以上になると発生。さらに＋6％加算される。

斬り・突きと晶霊に入る経験値

斬り・突きレベル

リッドとファラには斬りと突き(ファラは拳と蹴り)のレベルが存在する。斬りと突きのレベルは戦闘を繰り返すことによって上昇し、特定のレベルになると新たな特技を修得する(P066以降参照)。斬りおよび突きに加算される経験値は下の通り。斬り突きのレベルは獲得経験値の合計が635773を越えると上限の30になる。斬りおよび突きのレベルと獲得経験値は画面上ではっきりと確認することはできないので、ステータス画面に表示されるバーから大体のレベルを判断するしかない。



虎牙破斬や三散華のように複数ヒットする特技の場合、1回の特技で複数ヒットしても、計算式での使用回数は1回と扱われる。

斬り(拳)と突き(蹴り)に加算される経験値

斬り(拳)経験値＝(戦闘経験値×2)×(斬り回数＋1)÷(斬り回数＋突き回数＋2)

突き(蹴り)経験値＝(戦闘経験値×2)×(突き回数＋1)÷(斬り回数＋突き回数＋2)

※リッドおよびファラが戦闘に参加していない場合、斬り(拳)・突き(蹴り)の使用回数が0という扱いになる。

晶霊レベル

晶霊もキャラクター同様、戦闘を繰り返すとレベルが上昇し、それに応じて使用できる晶霊術が増えていく(P057参照)。晶霊のレベルは獲得経験値の合計が712938で上限の30になる。晶霊に加算される経験値は下の通り。単純な使用回数ではなく、使用回数による晶霊の順位で加算される経験値が変化する点に注意してほしい。また、「デモンズシール」を装備しているキャラクターの晶霊は、戦闘で得られる経験値が倍になる。レベルアップが遅れている晶霊がいる場合に利用するといい。



各晶霊に対応するかけらを使うと、活力だけでなく経験値も加算される。このとき加算される経験値は晶霊のレベルが高いほど多くなる。

晶霊に加算される経験値

晶霊経験値＝戦闘経験値×A

この式におけるAはC・ケイジに入れている晶霊の数と戦闘で使用した晶霊術によって以下のように決まる。

戦闘で使用した晶霊術の回数が多い順に晶霊の優先順位を決める。このとき、順位はC・ケイジ別に決まる。順位が1位のときAは1、2位なら0.9、3位なら0.8、以下順位が1下がるごとに、Aの値は0.1ずつ下がっていく。使用回数が同じ晶霊がいる場合、同位の晶霊の数をBとして、

A＝(ひとつ上の順位の修正値)−0.1×B

となる。1位の晶霊が複数いる場合、ひとつ上の順位の修正値は1.1として計算する。キールまたはメルディが戦闘に参加していない場合、すべての晶霊の順位が1位という扱いで経験値が加算される。

例

キールとメルディの晶霊術使用回数がそれぞれ

●キール	水3	風1	火0
●メルディ	氷1	地1	雷0

だとすると、各晶霊の修正値は

●キール	水1	風0.9	火0.8
●メルディ	氷0.9	地0.9	雷0.8

となる。



各キャラクターの通常技

通常技の種類

各キャラクターが使うことができる通常技およびその出し方は右の表のようになっている。ただし、全キャラクターが右で紹介している通常技を出せるわけではないので注意が必要だ。ちなみにセミオート操作の場合、本来はジャンプ攻撃❸を出すことはできないが、L1を押しながら⬆を押してパーティ全員をジャンプさせてから、⬆＋◎ボタンを押せば一応同じ攻撃を出すことができる。同様の方法でジャンプ攻撃❶および❷を出すこともできるが、パーティ内の他のキャラクターまでジャンプしてしまうため、実用的とは言い難い。

基本技の種類

斬り(拳)	◎ボタン
突き(蹴り)	⬇＋◎ボタン
上空	⬆＋◎ボタン
ダッシュ斬り(拳)	(S)敵から離れた位置で◎ボタン (M)ダッシュ中に◎ボタン
ダッシュ突き(蹴り)	(S)敵から離れた位置で⬇＋◎ボタン (M)ダッシュ中に⬇＋◎ボタン
ダッシュ上空	(S)敵から離れた位置で⬆＋◎ボタン (M)ダッシュ中に⬆＋◎ボタン
ジャンプ攻撃❶	(S)敵から離れた位置で◎ボタンを押してダッシュしてから◎ボタン。 (M)ジャンプ中に◎ボタン
ジャンプ攻撃❷	(S)敵から離れた位置で◎ボタンを押してダッシュしてから⬇＋◎ボタン。 (M)ジャンプ中に⬇＋◎ボタン
ジャンプ攻撃❸	(M)ジャンプ中に⬆＋◎ボタン

(S)セミオート操作時　(M)マニュアル操作時

キャラクター別通常技一覧

リッド・ハーシェル

リッドはキャラクターの中で唯一、通常技のみで3連携攻撃が可能で、連携のバリエーションが多彩になっている。さらに装備できるアイテムの関係で攻撃力、防御力ともに高く、非常に扱いやすいが、装備している武器によって攻撃判定が変化するので注意が必要だ。通常技の連携については右の通常技連携一覧を参照。連携一覧の技名の後にある記号は通常技の写真と対応しており、例えば斬りⒶ→上空Ⓑなら、斬り→上空とコマンド入力すると、斬りⒶの技が出たのち、上空Ⓑの技が出ることを表わしている。



斬りⒶ　斬りⒷ　斬りⒸ　斬りⒹ　突きⒶ　突きⒷ
上空Ⓐ　上空Ⓑ　ダッシュ上空　ジャンプ攻撃❶　ジャンプ攻撃❷

通常技連携一覧

- 斬りⒶ
  - 斬りⒷ ― 斬りⒷ
  - 突きⒶ ― 突きⒷ
  - 上空Ⓑ ― 斬りⒹ
- 突きⒶ
  - 斬りⒷ ― 斬りⒷ / 突きⒶ
  - 突きⒷ
  - 上空Ⓐ
- 上空Ⓐ
  - 斬りⒹ ― 上空Ⓑ
  - 突きⒶ
  - 上空Ⓑ ― 突きⒸ

ファラ・エルステッド

ファラの場合、斬りと同じコマンドで拳による攻撃、突きと同じコマンドで蹴りによる攻撃が出る。技のリーチが短いため敵の反撃を受けやすく、防御力も低いためやや扱いにくい。ジャンプ攻撃❸はジャンプの上昇中に出すと、技が出た時点でキャラクターがそれ以上上昇しなくなる。これを利用すると低空でジャンプ攻撃❸を出すこともできる。



拳Ⓐ　拳Ⓑ　蹴りⒶ
蹴りⒷ　上空Ⓐ　上空Ⓑ
ダッシュ上空　ジャンプ攻撃❶　ジャンプ攻撃❸

通常技連携一覧

- 拳Ⓐ
  - 拳Ⓑ
  - 蹴りⒷ
  - 上空Ⓑ
- 蹴りⒶ
  - 拳Ⓑ
  - 蹴りⒷ
  - 上空Ⓑ
- 上空Ⓐ
  - 拳Ⓑ
  - 蹴りⒷ
  - 上空Ⓑ



メルディ

メルディは攻撃を自動的に敵に向かっていくクィッキーが担当しているため、ジャンプ攻撃❶および❷は「テクニカルリング」を使わないと出すことができない。また、上空Ⓐはクィッキーが敵に密着している状態でないと上空Ⓑになってしまう。



斬りⒶ　斬りⒷ　突きⒶ　突きⒷ



上空Ⓐ　上空Ⓑ　ジャンプ攻撃❶　ジャンプ攻撃❷

通常技連携一覧

- 斬りⒶ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ
- 突きⒶ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ
- 上空Ⓐ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ

キール・ツァイベル

突きのリーチが長く、間合いを取って攻撃すれば意外と敵の反撃を受けにくいキャラクターだ。ジャンプ中の攻撃は1種類のみだが、斜めジャンプ中にジャンプ攻撃❷または❸の入力を行なうと、ジャンプの飛距離を延ばすことができる。



斬りⒶ　斬りⒷ　突きⒶ　突きⒷ



上空Ⓐ　上空Ⓑ　ダッシュ上空　ジャンプ攻撃❶

通常技連携一覧

- 斬りⒶ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ
- 突きⒶ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ
- 上空Ⓐ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ

チャット

通常技で飛び道具が使える唯一のキャラクター。突きは技の出が早い上に隙も小さいので使いやすいが、元々防御力に難があることを考慮すると接近戦を挑むのは得策ではない。他のキャラクターの後ろから、飛び道具で攻撃するといいだろう。



斬りⒶ　斬りⒷ　突きⒶ　突きⒷ



上空Ⓐ　上空Ⓑ　ダッシュ上空　ジャンプ攻撃❶

通常技連携一覧

- 斬りⒶ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ
- 突きⒶ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ
- 上空Ⓐ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ

フォッグ

斬りⒶと突きⒶが同じグラフィックという珍しいキャラクター。斬りⒶよりも斬りⒷのほうがリーチが短いため、突き→斬りおよび斬り→斬りの連携は空振りしやすい。上空Ⓐは技の出が早く、攻撃範囲が広いと使い勝手がいい。



斬りⒶ　斬りⒷ　突きⒶ　突きⒷ



上空Ⓐ　上空Ⓑ　ダッシュ上空　ジャンプ攻撃❶

通常技連携一覧

- 斬りⒶ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ
- 突きⒶ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ
- 上空Ⓐ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ

レイス

リッドと同じように剣を装備しているが、斬りと突きで攻撃力が変化するわけではない。リッドほどではないがリーチは長く、パーティの前衛で戦うキャラクターとしてはかなり使いやすい。イベントの問題で使用できる期間が短いのが残念。



斬りⒶ　斬りⒷ　突きⒶ　突きⒷ



上空Ⓐ　上空Ⓑ　ダッシュ上空　ジャンプ攻撃❶

通常技連携一覧

- 斬りⒶ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ
- 突きⒶ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ
- 上空Ⓐ → 斬りⒷ／突きⒷ／上空Ⓑ

武器による攻撃判定の違い

系統ごとの違いを把握する

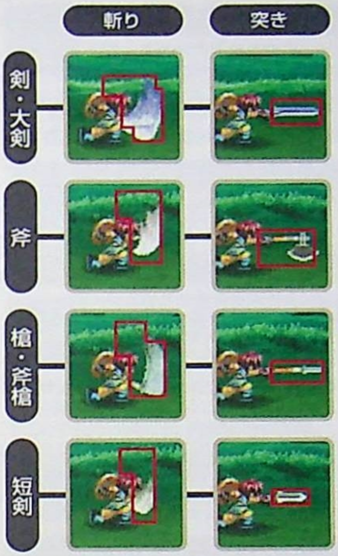
　操作可能なキャラクターのうち、リッドだけは装備する武器によって戦闘時のグラフィックが変わり、それにともなって攻撃判定も変化する。攻撃判定はだいたい武器の系統によって大きく4つに分類できる。各系統の具体的な攻撃判定の違いについては、右の図を参照してほしい。



見た目と攻撃判定は必ずしも一致しない。例えば、「レイピア」による突き攻撃はシースラッグにヒットするが……。



「レイピア」よりも上下に太く見える「チンクエデア」による突き攻撃は、シースラッグに対して当たらない。



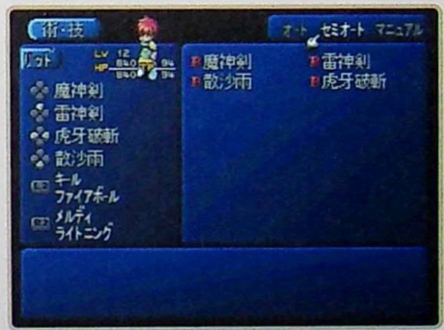
戦闘モードについて

モードによる違い

　『エターニア』では3つの戦闘モードが用意されており、アクションが苦手な人でも楽しめるようになっている。モードによる具体的な違いは下の表の通り。メニューを開いての特技・術およびアイテムの使用は全モード共通で指示することができる。オススメは攻撃の間合い等をCPUが自動的に調整してくれるセミオート。マニュアルは自分で間合いを調節しなければならないため、初心者は戦闘に慣れるまではやめておいたほうがいいだろう。

戦闘モードの特徴

オート	移動から攻撃まですべてCPUが担当する。攻撃および所定位置に戻るダッシュ以外のときならば、コントローラでキャラクターを移動およびダッシュさせることが可能。
セミオート	攻撃および特技ボタンを押すと、CPUが自動的に間合いを調整してから攻撃を繰り出す。ジャンプができないため、一部出せない技がある。
マニュアル	間合いの調整および攻撃をすべて手動で行なう。



戦闘モードは、特技・術の画面で選択すれば変えることができる。戦闘中なら、セレクトボタンを押して変えることも可能だ。



最初は戦闘モードはオートとセミオートしか選べない。マニュアルモードは、レグルス道場で「マニュアルのしょ」(P328参照)を入手すると選べるようになる。

攻撃の命中と回避

命中率とコンボ補正

武器や素手による攻撃の命中率は右のような式で求められる。ただしコンボ(P062参照)中は、防御側の回避率を(防御側の回避率+ヒット数)として計算するため、特殊な連携(P064参照)を用いない限りコンボが永久に続くことはない。

特技の使用回数による補正

特技の通算使用回数が増えると命中率がアップ。使用100回で命中率に+10パーセントされ、以後回数に比例して最大40パーセントまでボーナスが付く。

攻撃の命中率

命中率＝
(A×攻撃側の命中率)＋75－防御側の回避率－B

A＝コンセントレートまたは料理による命中率上昇時は1.25、
　ディープミストの効果中は0.8、通常時は1。
B＝初回ガード時は100、連続ガード時は50、通常時は0。

※1：結果が20%未満になった場合は20%に修正される。
※2：命中率の算出結果に関わらず、ダメージ計算式の結果が1未満の場合は絶対にガードされる。

特殊な命中判定

- ダッシュ中、晶霊術等の詠唱中、凍結中、時間停止中の相手には必ず命中する。
- 相手が気絶中の場合は命中率に+20%される。
- 「デリスエンブレム」装備時は初回の攻撃に限り必ず命中する。
- 晶霊術は必ず命中する。

ダメージの仕組み

通常攻撃・特技のダメージ

素手や武器による通常技および特技で与えるダメージは右に示した式の通りである。単純なことではあるが、味方の攻撃力が相手の防御力を上回るように工夫をすることが何よりも重要だ。

連携、ダッシュ、ジャンプ攻撃

連携数(P059参照)が増加すると、連携1回ごとに20パーセントずつ攻撃力がダウンしていく。またダッシュ攻撃は攻撃力が+20パーセント、ジャンプ攻撃は攻撃力が+30パーセントアップする。

晶霊術のダメージ

晶霊術のダメージには攻撃側の知力と防御側の知力が大きく関係している。つまり下級晶霊術のファイアボールといえども、知力の高い相手が唱えた場合は格段に威力が高くなる。中級や上級の晶霊術は見た目が派手でたしかに威力も高いのだが、本当に怖いのは隙のない下級晶霊術を、知力の高い敵に連発されることだ。晶霊術を使う敵が複数いる敵パーティと遭遇した場合は、食らった晶霊術の種類よりも受けたダメージをよく見て、先に倒すべき敵はどの相手なのかを判断するといいだろう。

通常攻撃・特技のダメージ

基本ダメージ＝
攻撃側の攻撃力－(防御側の防御力÷2)

※修正1
基本ダメージに±10%の乱数修正が加わる。ただし結果が1未満になった場合は1に修正する。
※修正2
攻撃側がシャープネスまたは料理によって攻撃力を上昇させていれば修正1の結果に×1.2、「フレアボトル」使用時は×1.3、「リキュールボトル」使用時は×0.8とする。
※修正3
防御側がバリアーまたは料理によって防御力を上昇させていれば、修正2までの結果に×0.7、「フレアボトル」使用時は1.2とする。
※修正4
特技による攻撃の場合、修正3までの結果に特技固有の倍率(P066参照)がかかる。
※修正5
攻撃側の属性に対して防御側が弱点または耐性をもっている場合、修正4までの結果に弱点または耐性の修正(P393参照)がかかる。
※修正6
防御側がガードに成功した場合、修正5までの結果に×0.25とする。

晶霊術

攻撃側の攻撃力＝攻撃側の知力×晶霊術の攻撃力
防御側の防御力＝100＋(防御側の知力－100)÷3

※防御側の防御力が50未満になった場合は50に修正される。

基本ダメージ＝
攻撃側の攻撃力÷防御側の防御力

※修正1
基本ダメージに±5%の乱数修正が加わる。
※修正2
レジストまたは料理によって抵抗力が上昇していれば修正1の結果に×0.7、アシッドレインの効果中は×1.3とする。
※修正3
防御側がガードしていた場合、修正2までの結果に×0.5。ただしディストーションはガードによる修正を受けない。
※修正4
攻撃側の属性に対して防御側が弱点または耐性をもっている場合、修正3までの結果に弱点または耐性の修正(P393参照)がかかる。

特殊な晶霊術のダメージ

ディストーション、ウンディーネ召喚、ゼクンドゥス召喚による基本ダメージは固定で、耐性による修正のみ受ける。

状態異常とパラメータ変化

状態異常の発生と予防、回復

キャラクターの頭上に右で示したアイコンが表示されると、状態異常が発生したことを表わす。毒、衰弱、マヒは戦闘終了後も治らないので、「パナシーアボトル」や解毒功、リカバーなどで回復しよう。また特定の防具や装備品で、状態異常を予防することも可能だ。ちなみに幸運が低いと状態異常になりやすく、相手よりもレベルが高ければ状態異常になりにくいという性質がある。

潜在晶霊術による予防

+ポイズンガードなどの状態異常を防ぐ潜在晶霊術(P057参照)が発動しているあいだは、パーティ全員がその状態異常に絶対に陥らなくなる。防具や装備品の選択肢が広がるうえに回復アイテムの節約にもつながるので、ぜひ活用してほしい。



潜在晶霊術は戦闘へ突入する前に発動させておかないと意味がない。あらかじめフリンジ画面(P057参照)で、潜在晶霊術の発動に必要な大晶霊どうしを組み合わせておこう。



毒

予防：スケールローブ、ポイズンチェック、クローナシンボル

体から緑色の泡が立ち上る。戦闘中は2秒ごとに最大HPの6.25%ずつHPが減少。フィールドでは移動している間徐々にHPが減少。毒のダメージでHPが0になることはない。



衰弱

予防：スケールローブ、ポイズンチェック、クローナシンボル

体から青色の泡が立ち上る。戦闘中は1秒に約8の割合で徐々にTPが減少。フィールドでは移動している間徐々にTPが減少。



凍結

予防：フリーズチェック、クローナシンボル

体が青白く凍結し、攻撃を受けるか戦闘終了まで行動不能になる。凍結状態で攻撃されると、最大HPの1/2または現HPの1/2のダメージを受ける。戦闘終了時に回復。



マヒ

予防：レアヘルム、パラライチェック、クローナシンボル

頭上に電気のようなマークが付く。マヒ中に攻撃を受けると一撃で気絶する。



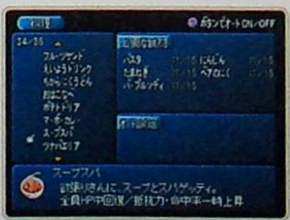
気絶

予防：ピヨハン(気絶時間が約半分になる)

頭上をひよこがグルグル回り、約3秒間行動不能になる。瞬時に回復する手段はない。戦闘終了時に回復。

パラメータの変化

戦闘中にキャラクターの身体が点滅しだしたら、それはパラメータが変化した合図だ。パラメータ変化は戦闘終了と同時に効果が切れるかわりに、戦闘不能になる以外に即効の回復手段がないのが特徴。ただし正反対のパラメータ変化効果を与えれば、マイナスの効果を打ち消すことはできる。



特定の料理を食べておくと、次の戦闘に限り最初からパラメータをアップさせた状態で開始することができる。出現位置が決まっている敵との戦闘やボス戦では役に立つはずだ。

パラメータ変化一覧

攻撃力アップ	体が朱色に点滅。敵に与えるダメージが、シャープネスまたは料理なら20%、「フレアボトル」なら30%増加する。
攻撃力ダウン	体が紫色に点滅。敵に与えるダメージが20%減少。
防御力アップ	体が白色に点滅。受けるダメージが30%減少。
防御力ダウン	「フレアボトル」使用時のみ。受けるダメージが20%増加。
抵抗力アップ	体が赤→白→赤と交互に点滅。晶霊術によって受けるダメージが30%減少。
抵抗力ダウン	体が濃い赤色に点滅。晶霊術によって受けるダメージが30%増加。
命中率アップ	体が緑色に点滅。命中率が25%上昇。
命中率ダウン	体が黒色に点滅。命中率が20%減少。
詠唱時間2倍	体が赤緑色に点滅。一部の特技と晶霊術、銃技の詠唱時間が通常の2倍になる。



属性によるダメージの変化

属性によるダメージの増減

攻撃側の属性に対して防御側が耐性を持っている場合、与えるダメージが増減する。例えば火属性に50パーセントの耐性を持つ敵を火属性の武器で攻撃した場合、与えるダメージは半分に減少する。



モンスターの攻撃属性は図鑑の左下に表示される。例えばガーディアントなら、攻撃属性は雷となる。

表示のない属性＝物理属性

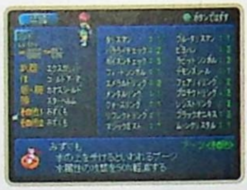
ゲーム画面で攻撃属性が表示されていない武器、および攻撃属性のないモンスターの攻撃は、すべて“物理”属性という扱いになる。もちろん、物理属性に耐性を持つモンスターも存在する。



一部の武器は一見すると属性がないように思われるのだが、実は物理という属性が設定されている。

耐性の重複と限界について

特定の属性に耐性を持つ防具をいくつも装備すれば、その属性に対して非常に強くなれる。ただし1つの属性に対する耐性は100が最高で、100を越えた数値は切り捨てでられることを覚えておこう。

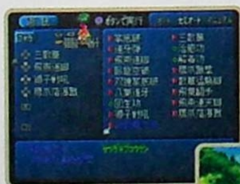


例えば「みずぐも」2つと「ゴールドアーマー」を装備したときの水耐性は合計130だが、有効な数値は100までだ。

特技・奥義の修得

リッド、ファラの場合

リッドとファラが特技を覚えるためには、特技ごとに設定されている条件（P066参照）を満たす必要がある。条件となる項目は主に、斬り・突き（拳・蹴り）レベルと、特定の特技または奥義の通算使用回数。斬り・突き（拳・蹴り）レベルはキャラクターのレベルアップとともに上昇（P050参照）していくので、特技をまんべんなく使いながら戦闘を繰り返していれば、いずれすべての特技を修得することが可能だ。特定の技を早く覚えたい場合は、使用する特技・奥義を条件に合うものだけに制限するとよい。



ファラの技のうち殺劇舞荒拳と点穴縛懸だけは、単にレベルを上げるだけでは修得できないようになっている。



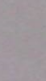
新しい特技を修得すると戦闘終了時に“NEW SKILL!”と表示される。何を覚えたのかメニュー画面で確認してみよう。

チャット、フォッグの場合

チャットとフォッグはイベントによって特技を修得（P350参照）していく。本編の進行が修得条件に含まれる場合もあるので、ダンジョンなどをクリアするたびに条件を再チェックしてみよう。



通常では行けない町やダンジョンの中で特技修得のイベントが発生することもある。いろいろと試してみよう。



晶霊術の発生

晶霊術とフリンジ

フリンジの必要がない晶霊術

メルディとキールが最初から覚えている下級の晶霊術は、C. ケイジにおける大晶霊の配置に左右されずにいつでも使用することが可能だ。

フリンジによる晶霊術の発生

メルディとキールのC. ケイジにそれぞれ異なる大晶霊を入れて掛け合わせることを"フリンジ"と呼び、中級および上級の晶霊術はフリンジを行なうことで発生する。フリンジで発生する晶霊術にはそれぞれ"メインの大晶霊"と"サブの大晶霊"がいて、メインの大晶霊が入っているC. ケイジを持つキャラクターが、発生した晶霊術を使うことができるという仕組みだ。例えばヒールなら、メインの大晶霊がウンディーネで、サブの大晶霊がシルフ。そしてウンディイーネをC. ケイジに入れているキャラクターが、ヒールを使うことができるというわけだ。フリンジする大晶霊の組み合わせと必要レベルは次ページで詳しく紹介している。

初めから修得している晶霊術

メルディ	グレイブ、アイスニードル、ライトニング
キール	アクアエッジ、ウィンドカッター、ファイアボール

C.ケイジ画面表示の見方



C.ケイジ画面で晶霊術名の色を見れば、その晶霊術の状態が分かる。例えば赤で表示されている晶霊術は、メインとサブの大晶霊を別々のC.ケイジに移すと使用可能になる。

文字色	アイコン	意味
白	あり	すでに発生していて使用可能
黄	あり	その状態でフリンジすれば発生する
青	あり	C. ケイジの配置は合っているが晶霊のレベル不足
青	なし	レベルは十分だが晶霊が同じC. ケイジにいる
赤	あり	発生しているが、晶霊が同じC. ケイジにいるため使用不可
灰	なし	晶霊が同じC. ケイジにいてレベルも不足

大晶霊の活力と召喚術

大晶霊の召喚に必要なエネルギーは10段階の"活力"で表わされ、この活力が高いほど対応する晶霊術の詠唱時間が短くてすむ。戦闘中に晶霊術を使うとメイン大晶霊の活力が0.5ずつ増加していき、 活力が10になると召喚術が使用できる。ただし大晶霊の活力が10のとき、対応する晶霊術を使うと活力が5に、召喚術を使うと活力は最低値になる。活力の最低値は、大晶霊のその時点のレベルを10で割った数値(端数切り捨て)である。

相反する大晶霊

大晶霊には以下のような相性がある。大晶霊Aの活力が増加したとき、Aに相反する大晶霊Bの活力は、Aの増加ぶんの2分の1だけ、その時点の活力が低下する。ただしそれによって、活力の最低値を下回ることはない。

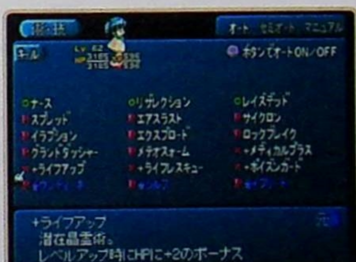
水 ←→ 雷	風 ←→ 地
火 ←→ 氷	光 ←→ 闇



この表示が活力10の証。なお中級以上の晶霊術はメインの大晶霊の活力が2以下だと1/32の確率で失敗する。

潜在晶霊術

フリンジで発生する晶霊術のうち、+ライフアップのような術名の頭に"+"の記号が付くものを潜在晶霊術と呼ぶ。潜在晶霊術は戦闘中に使用するものではなく、C. ケイジにおける大晶霊の組み合わせさえ合っていれば、いつでもその効果を受けられる。詠唱の必要がないうえにTPを消費しないので、非常にお得な晶霊術と言えるだろう。



+ライフアップ、+メンタルアップはレベルアップ時にHPとTPを伸ばしてくれる。なるべく早い時期に覚えておきたい潜在晶霊術だ。



フリンジで発生する晶霊術一覧

水の大晶霊 ウンディーネ



晶霊術名	水LV	サブLV
スプレッド	1	—
ヒール	1	×(風)1
ナース	10	×(氷)1
アシッドレイン	10	×(地)5
キュア	15	×(元)1
リザレクション	20	×(光)1
レイズデッド	20	×(時)1

回復系晶霊術を一手に引き受ける重要な大晶霊。フリンジの組み合わせを考えるときは、ウンディーネを軸に大晶霊たちを配置していけばまず間違いない。

風の大晶霊 シルフ



晶霊術名	風LV	サブLV
エアスラスト	1	—
コンセントレート	6	×(火)5
+メディカルプラス	10	×(光)10
+アイテムゲッター	10	×(元)10
サイクロン	20	×(闇)9

コンセントレートはコンボのお供。+アイテムゲッターはアイテム収集に役立ってくれる。攻撃範囲と効果時間の長いサイクロンは、本編終盤での戦力となる。

火の大晶霊 イフリート



晶霊術名	火LV	サブLV
イラプション	1	—
シャープネス	5	×(氷)7
フレイムウォール	12	×(地)9
エクスプロード	15	×(雷)9

攻撃面はイラプションで十分。というより、フレイムウォールとエクスプロードの使い勝手が今ひとつである。サブ役として他の大晶霊と組み合わせよう。

地の大晶霊 ノーム



晶霊術名	地LV	サブLV
ロックブレイク	1	—
+メンタルチャージ	5	×(風)10
+ライフレスキュー	10	×(光)10
+メンタルサプライ	20	×(元)20
グランドダッシャー	21	×(闇)10

メインとしてもサブとしてもなかなか優秀なノーム。戦闘中のTP消費が激しくなる本編中盤では、+メンタルチャージが大きな助けとなってくれるはずだ。

氷の大晶霊 セルシウス



晶霊術名	氷LV	サブLV
フリーズランサー	1	—
レジスト	10	×(地)7
+フリーズガード	10	×(火)10
ブリザード	12	×(風)15
アブソリュート	14	×(雷)12

とにかく使いやすいフリーズランサーが魅力。回復系晶霊術のナースを使うためにも、できるだけウンディーネとは別のC．ケイジに入れておきたい。

雷の大晶霊 ヴォルト



晶霊術名	雷LV	サブLV
サンダーブレード	1	—
チャージ	5	×(風)13
リカバー	6	×(地)11
+パラライガード	10	×(氷)10
インディグネイション	15	×(光)10

リカバーと+パラライガードがボス戦で役に立つ。またインディグネイションは、ゼクンドゥス戦において特殊な晶霊術（P061参照）に変化する可能性がある。

光の大晶霊 レム



晶霊術名	光LV	サブLV
レイ	1	—
+ヒールウェポン	10	×(闇)10
ホーリーブレス	15	×(火)20
ホーリーランス	21	×(元)20

メインとしては今ひとつのレムだが、シルフの+メディカルプラス、ノームの+ライフレスキューなど、レムがサブとなる潜在晶霊術は効果の高いものが多い。

闇の大晶霊 シャドウ



晶霊術名	闇LV	サブLV
ダークフォース	1	—
バリアー	5	×(雷)10
ディープミスト	5	×(氷)15
ブラッディハウリング	23	×(時)18

イフリートなどと同じくサブ役として優秀。とくにマクスウェルがメインの+ポイズンガードがあるとないとでは、プレイヤーの精神的な安定度が段違いである。

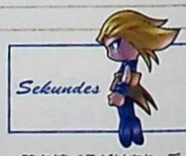
元の大晶霊 マクスウェル



晶霊術名	元LV	サブLV
メテオスウォーム	1	—
+ライフアップ	10	×(氷)10
+ポイズンガード	10	×(闇)10
シューティングスター	26	×(時)26

契約が難しいだけあり、メインとしてもサブとしても頼もしいマクスウェル。とくに攻撃系晶霊術の中でも1、2を争う威力を誇るシューティングスターが強力。

時の大晶霊 ゼクンドゥス



晶霊術名	時LV	サブLV
ディストーション	1	—
ストラグネイション	5	×(氷)30
+メンタルアップ	10	×(火)10
+ドレインガード	10	×(光)10
ディレイ	20	×(地)30

時を統べるだけあり、ディストーション、ストラグネイションなどの独特な晶霊術を生み出す。時属性に耐性を持つ敵は少ないので、とくにディストーションが強力。



通常技・特技のキャンセル

キャンセルの仕組み

通常技を出したあとにタイミングよくさらなる通常技や特技、奥義を入力すると、本来は動けない攻撃後の隙を無くして次の攻撃が出せる。これを技のキャンセルという。技をキャンセルしてつなげていくことを連携といい、例えば通常技→特技→奥義とつなげた場合は3連携の攻撃となる。

通常技から特技・奥義へ



技をキャンセルしていく利点は、隙なく攻撃を続けることで、相手の行動を封じ込めてしまうところにある。

キャラクターごとの性質

リッド

リッドの技には右のような優先順位があり、順位が下位の技はより上位の技でキャンセルできる。特定の条件で発動する秘奥義（P060参照）は、奥義のさらに上位となる。リッドは通常技を3回までキャンセルで出せるので、最大の連携は通常技×3→特技→奥義→秘奥義という6連携となる。

リッドの技の性質

優先順位	種類	技名
↑高	奥義	魔神千烈破、雷神双破斬など
	特技	虎牙破斬、散沙雨など
↓低	通常技	TPを消費しない攻撃全般

●代表的な連携

通常技 → 特技 → 奥義

ファラ

ファラは通常技の他に、地上技、対空技、空中技、強打技を各1回ずつ、一度の連携で用いることができる。他のキャラクターに比べて連携の自由度が高く、例えば地上技→対空技→空中技という連携を、対空技→空中技→地上技と組み替えることも可能だ。最大の連携は、通常技×2→地上技→対空技→空中技→強打技→秘奥義の7連携。

ファラの技の性質

種類	技名	連携の性質
通常技	TPを消費しない攻撃全般	以下のすべてに連携可能
地上技	掌底破、三散華など	対空技、空中技、強打技に連携可能
対空技	飛燕連脚、臥龍空破など	空中技に連携可能
空中技	鷹爪蹴撃、散華猛襲脚など	地上技、対空技、強打技に連携可能
強打技	双撞掌底破、獅子戦吼など	基本的に連携不可

●代表的な連携

通常技 → 地上技 → 対空技 → 空中技 → 強打技

チャット

チャットの技の優先順位はリッドとほぼ同じ。ボールを投げる通常技もキャンセル可能なので、遠距離から通常技→ピコハン→バラライボール、といった連携で押すのが安全かつ強力だ。エターナルスローは発動に時間がかかるので、連携に組み込むよりは、味方の後ろから出すほうがよい。

チャットの技の性質

優先順位	種類	技名
↑高	タイプC	エターナルスロー
	タイプB	ローバーアイテム、バラライボール
	タイプA	ピコハン、ポイハン、コチハン
↓低	通常技	TPを消費しない攻撃全般

●代表的な連携

通常技 → タイプA → タイプB → タイプC

メルディ、キール、フォッグ

メルディ、キール、フォッグの3人も、一応は通常技からキャンセルで晶霊術や銃技を出せる。しかし詠唱時間を必要とする晶霊術や銃技を、敵の目の前で使う意味はまったくない。なおフォッグはキャンセラーを装備することで、銃技をレベル1→2→3の順でキャンセル発動できるようになる。

フォッグの技の性質

優先順位	種類	技名
↑高	銃技LV3	エレメンタルマスター
	銃技LV2	レイジレーザーなど
	銃技LV1	バーニングフォースなど
↓低	通常技	TPを消費しない攻撃全般

※キャンセラー装備時のみ。



特別な条件で発動する秘奥義

奥義から派生する“秘奥義”

リッドとファラが修得する特定の奥義は、以下の条件を満たせばさらに“秘奥義”に連携させることが可能だ。ちなみに秘奥義の消費TPは装備品では軽減させられないことに気を付けよう。

リッドの秘奥義

鳳凰天駆、猛虎連撃破、風刃縛封から派生する3つの秘奥義のうち、龍虎滅牙斬と風塵封縛殺は、敵にトドメを刺せる場合にのみ発動する。右にまとめた式の「リッドの連携数」とは、秘奥義に派生させる奥義を出した際の連携数を指す。例えば斬り→斬り→特技→奥義の連携から秘奥義を出す場合、式に当てはめる数値は4となる。なお、ショートカットキーを用いて奥義コマンドを再入力しても秘奥義は発動しない。奥義コマンドの再入力は必ず⊗ボタンで行なうように気を付けよう。



風塵封縛殺は、風属性の耐性が50未満で風刃縛封が効く相手なら必ず発動する。レグルス＝(ネレイド)にも有効だ。

ファラの秘奥義

右にまとめた式の「ファラの連携数」は、リッドのものと同じく、秘奥義に派生させる奥義を出した際の連携数を指す。火龍炎舞は、点穴縛態ヒット後に出した技の、最後の1発だけが当たってもちゃんと発動する。点穴縛態のヒットを確認したら、空振りでもかまわずすぐに何らかの技を出して、点穴縛態の効果時間を延長することが大切だ。



威力が高く発動中はファラが無敵状態となる獅吼爆砕陣が強力。残りTPに気を付けて使っていこう。



ド派手な演出も秘奥義の特徴。なお秘奥義の発動中は特定の技が使えない(P070参照)ことに注意。

緋凰絶炎衝

発動方法：鳳凰天駆の硬直時に鳳凰天駆のコマンドを再入力

条件1 鳳凰天駆の下降部分が敵にヒットした際、鳳凰天駆の通算使用回数が{(5−リッドの連携数)×50+50}回以上。
条件2 リッドのTPが50以上残っている。

龍虎滅牙斬

発動方法：発動方法：猛虎連撃破の硬直中に猛虎連撃破のコマンドを再入力

条件1 猛虎連撃破の最後の攻撃がいずれかの敵にヒットした際、猛虎連撃破の通算使用回数が{(5−リッドの連携数)×30+10}回以上。
条件2 残りの敵がリッドの周囲に集まっている。
条件3 残りすべての敵のHPが(2000+猛虎連撃破の使用回数)以下である。
条件4 リッドのTPが20以上残っている。

風塵封縛殺

発動方法：風刃縛封で浮かせた敵を斬る直前に風刃縛封のコマンドを再入力

条件1 風刃縛封を出した際、風刃縛封の通算使用回数が50回以上。
条件2 敵が残り1体で、風刃縛封によって空中にいる。
条件3 敵のHPが20000以下で、かつ風耐性が50以下。
条件4 リッドのTPが24以上残っている。

獅吼爆砕陣

発動方法：獅子戦吼の2発目ヒット時に獅子戦吼のコマンドを再入力

条件1 獅子戦吼の2発目がヒットした際、獅子戦吼の通算使用回数が{(6−ファラの連携数)×50+30}回以上。
条件2 殺劇舞荒拳の使用回数が30回以上。
条件3 ファラのTPが50以上残っている。

火龍炎舞

発動方法：点穴縛態がヒットした敵に、効果時間内(※注)に4連携以上の攻撃を当てる

※注：点穴縛態ヒット後1秒弱の間にファラが技を出さないと効果時間が切れる。効果時間内に技を出した場合、効果時間は約4秒弱に延長される。

条件1 点穴縛態によって敵が硬直している。
条件2 最後に連携させた技が多段技の場合、一番最後の攻撃がヒットしている。
条件3 最後にヒットさせた技が強打技以外である。
条件4 最後の攻撃がヒットした瞬間にファラが地上にいる。空中技から発動する場合、最後の攻撃がヒットしたあとに、効果時間内にファラが着地する。



特技と晶霊術の協力技



紅蓮剣 ●リッド+術者

発動条件 リッドと術者の位置が非常に近いときに、虎牙破斬とファイアーボールを同時に出す。またはファイアーボールを待機中の術者のすぐ近くで虎牙破斬を出す。

虎牙破斬の斬り上げで相手を持ち上げ、斬り下ろしとともに炎の衝撃波を叩きつける。斬り下ろし部分と衝撃波は炎属性で、技のタイプは特技扱いだ。ちなみに協力技は、技の発動から終了まで発動者が無敵状態になる。



断空剣 ●リッド+術者

発動条件 リッドと術者の位置が非常に近いときに、閃空裂破とサイクロンを同時に出す。またはサイクロンを待機中の術者のすぐ近くで閃空裂破を出す。

旋風に巻き込んで周囲の敵を引き寄せ、風属性の刃で切り刻みながら空中へ持ち上げる協力技。威力、攻撃範囲ともに申し分ないが、サイクロンの詠唱時間の長さがネックである。技のタイプは紅蓮剣と同じく特技扱い。



海龍拳 ●ファラ+術者

発動条件 ファラと術者の位置が非常に近いときに、臥龍空破とヒールを同時に出す。またはヒールを待機中の術者のすぐ近くで臥龍空破を出す。

獅子戦吼と同じ"気"の固まりで前方の相手を斜め上空へ吹き飛ばす、水属性の協力技。もとになる臥龍空破が使いにくいうえに、回復系晶霊術のヒールを攻撃に使うのはもったいない気もするが、威力は高い。技のタイプは対空技。



雷閃拳 ●ファラ+術者

発動条件 ファラと術者の位置が非常に近いときに、双撞掌底破とサンダーブレードを同時に出す。またはサンダーブレードを待機中の術者のすぐ近くで双撞掌底破を出す。

瞬間的な放電で敵の動きを止め、レーザー状の衝撃波で前方の敵を貫く雷属性の協力技。放電、衝撃波ともに射程はサンダーブレードとほぼ同じで、協力技の中ではもっとも使いやすい。技のタイプは強打技だ。

特殊な条件で変化する晶霊術

スプレッドの追加技

ウンディーネのレベルが15以上で、水属性に耐性のあるものを装備している術者が、ウンディーネの活力が(10−水耐性÷10)以上のときにスプレッドを発動すると、追加でメイルシュトロームが発動する。



メイルシュトロームの発動時にスプレッドと同量のTP(装備品で軽減可能)をさらに消費することに注意。

シューティングスターの変化

マクスウェルのレベルが30で活力が最大のときに、セミオートまたはマニュアル操作の先頭キャラクターがシューティングスターを発動するとアーチェが出現。一定時間アーチェで攻撃することができる。



方向キーで移動、◎ボタンで炎属性、⊗ボタンで氷属性、◎⊗ボタン同時押しで雷属性の攻撃ができる。

インディグネイションの変化

ゼクンドゥス戦で、ゼクンドゥスのHPがそれぞれ戦闘レベルがノーマル時は2分の1以下、ハード時は3分の1以下、マニア時は4分の1以下のときインディグネイションを発動させると、一撃で相手を倒せる。



発動者はメルディでもキールでも可。発動者のカットイン後、ゼクンドゥスを神の雷が打ち据えて勝利となる。



コンボの仕組みと具体例

コンボが成立する条件

攻撃をヒットさせた相手がのけぞっているあいだに、再び攻撃をヒットさせると"コンボ"が成立する。のけぞっている相手にヒットさせる攻撃は、味方のものであれば誰の攻撃でもかまわない。2回以上コンボをつなげていくと、コンボの成功数＝ヒット数が画面上でカウントされていき、戦闘が終了すると、その戦闘での最大ヒット数に応じた経験値(P047参照)が加算される。ちなみに最大ヒット数は、味方キャラクターに対して敵が決めたコンボの数でもかまわない。コンボの途中で攻撃をガードされた場合、そこでヒット数は途切れてしまう。1しかダメージを与えられない武器や素手の攻撃は強制的にガードされてしまうため、コンボを狙うときは相手の耐性に十分気を付けよう。ちなみに晶霊術はダメージが1でも必ずヒットする。



ヒット数の上限は999。だが399ヒット以上はもらえる経験値が変わらないので、経験値目的の場合999までつなげる必要はない。



相手が耐性を持つ属性の攻撃でコンボを組み立て、与えるダメージを抑えてヒット数を稼ぐのも手。ただし、ダメージを抑え過ぎて、ガードされてしまうことのないように注意。

コンボを狙うときの注意点

時と場合と相手を選ぶ

風刃縛封を使ったコンボ(P064参照)以外は、回避率補正(P054参照)の影響で必ず途中でコンボが途切れてしまう。普段の戦闘では無理にヒット数を稼ごうとはせず、連携を兼ねたコンボで安全に敵を倒したほうがよい。ヒット数を狙う場合は、HPが多く防御力の高いレッドドラゴンがオススメだ。



ファロース教会周辺の森に出現するレッドドラゴンは、身体が大きくコンボを狙いやすいモンスター。ただしかなりの強敵なので、必ず準備を整えてから戦いを挑むように。

装備とアイテムを準備する

コンボを行なう相手を決めた場合、その敵の耐性に合わせて装備を調えておこう。またコンボの途中でTPを切らさないように、TPを回復させる各種グミは必ず15個ずつ持っていこう。攻撃力を抑える「リキュールボトル」や、命中率をアップさせる晶霊術のコンセントレート、各種料理なども利用しよう。



ヒット数を稼ぎたいときは装備させる武器の命中率も重要だ。リッドの場合は、攻撃力が低く命中率の高い「ショートソード」などの短剣が、コンボ向きの武器と言えるだろう。

敵の攻撃も利用する

敵のコンボを食らってしまったときに、そのままわざとコンボを食らい続け、そのヒット数で経験値を稼ぐという方法もある。攻撃を受けているキャラクターのHPがよほど高くないと危険ではあるが、複雑な操作をする必要がなく、半ば自動的に経験値が増えると考えれば損な取り引きではないはずだ。



闇の洞窟に出現するハンガーブラットや、きらめきの塔に出現するACローパーなどに囲まれるたときがチャンス(?)だ。味方の残りHPにだけはくれぐれも気を付けること。

実用連携コンボ

以下に紹介するコンボは、コンボとしては操作が簡単で、かつタイミングよく繰り返せばTPが尽きるか運悪くガードされるまでヒット数をつなげることができる実用的なもの。そのうえコンボが途切れてもほとんど味方に隙ができないので、敵の反撃を受けるまえに再びコンボへ持っていくことが可能。普段の戦闘から積極的に狙っていくといいだろう。



2人以上のキャラクターを使ってコンボを行なう場合、操作キャラクター以外の技はショートカットキーに登録しておくと便利だ。

使用キャラクター　リッド／ファラ

虎牙破斬（リッド）



三散華（ファラ）



2人で交互に特技を出すのがコンボの基本である。このコンボでは、虎牙破斬の2発目でリッドが着地したらすぐに三散華を出し、三散華の3発目が当たったら再び虎牙破斬を出せばよい。

使用キャラクター　リッド／メルディ（キール）

通常技（リッド）



散沙雨（リッド）



ディープミスト（メルディ）



攻撃力のないディープミストだが、敵ののけぞりを持続させる効果があるためこのようなコンボが成立する。ディープミストをストラグネイションやグレイブに変えてもよい。晶霊術はショートカットキーで待機させておき、散沙雨の最後の1発がヒットしたあとに一拍置いてから発動するのがコツ。

使用キャラクター　リッド／メルディ

通常技（リッド）



虎牙破斬（リッド）



魔神千烈破（リッド）



グレイブ（メルディ）



上で紹介した2つのコンボの応用編。リッドの連携を多くして、晶霊術の詠唱時間を稼ぐのがポイントだ。使用する奥義は、攻撃終了後の隙が小さい魔神千烈破か雷神双破斬がオススメ。閃空双破斬や翔雨裂空撃を使えば手軽にヒット数を稼げるのだが、攻撃終了後の隙が大きく、次の技をつなげるのが難しくなる。それよりは、隙の小さい技で確実にコンボをつなげたほうが、結果的にヒット数を伸ばせるはずだ。

威力・ヒット数重視

以下に紹介するのは、威力とヒット数に重点を置いた強敵相手用のコンボ例と、見た目が派手な“魅せるための”コンボである。すべてのコンボをマスターする必要はないが、威力の高いコンボを実践できるようになれば間違いなく戦闘が楽になる。またいろいろな技を自在につなげられるようになれば、戦闘そのものをより楽しめるようになるはずだ。



最終的な目標は、混戦の中で偶然味方が使った特技や晶霊術を見てから、的確な追い打ちを判断して、それを実行できるようになることだ。

使用キャラクター　リッド／メルディ(キール)

ディストーション（メルディ）



通常技（リッド）



虎牙破斬（リッド）



閃空双破斬（リッド）



ディストーションで捕らえた敵が落ちてくるところに上空→上空→突きの連携を当て、虎牙破斬から閃空双破斬につなげる高威力コンボ。閃空双破斬のあとに再びディストーションを発動すれば、ガードされるまでコンボを続けることも可能だ。ディストーションをイラプションやロックブレイクに置き換えてもよいが、その場合相手を画面端に追い込んでいないと、閃空双破斬のあとの晶霊術がうまくヒットしない。

使用キャラクター　メルディ／キール

大晶霊召喚（キール）



デスティニー（メルディ）



召喚術は詠唱時間が極端に短いので、各種召喚術からデスティニーをコンボにすることが可能。召喚術は連発できないので完全な一発技だが、強敵相手の先制攻撃にはもってこいと言える。

使用キャラクター　リッド／ファラ(メルディ、キール、チャット)

マヒ効果（ファラ）



風刃縛封（リッド）



風刃縛封（リッド）



気絶した敵を風刃縛封で浮かせ続けると、なぜか気絶が解けない現象を利用したコンボ。まずファラの「ヴェノム」による攻撃などでマヒさせた敵を風刃縛封で浮かせる。落下した敵が気絶したことを確認してから、ショートカットキーを押しっぱなしにして風刃縛封を続けると、永久コンボとなる。

使用キャラクター　リッド／ファラ／メルディ／キール

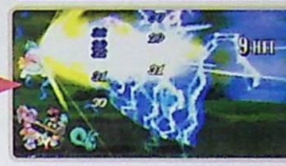
通常技（リッド）



紅蓮剣（リッド＋キール）



雷閃拳（ファラ＋メルディ）



サンダーブレードをメルディに担当させて、ファイアボールとサンダーブレードを同時に待機させておく。リッドが通常技キャンセルで紅蓮剣を出し、続いてファラの雷閃拳で追い打ちをかけよう。リッドとファラが術者と離れると成功しないので、できれば2人のプレイヤーが協力してマニュアルで操作しよう。

使用キャラクター　ファラ／メルディ（キール）

飛燕連脚（ファラ）



鷹爪落爆蹴（ファラ）



双撞掌底破（ファラ）



雷閃拳（ファラ＋メルディ）



双撞掌底破は攻撃後の隙が少ないので、すぐに雷閃拳を出すとコンボになる。最初の双撞掌底破が雷閃拳にならないように、サンダーブレードの詠唱タイミングを調節することが重要だ。この例では、「ミスティシンボル」を装備させた術者に、鷹爪落瀑蹴の2発目と同時に詠唱を開始させればOK。ファラと術者で相手を挟んでからコンボを始めれば、双撞掌底破のあとでちょうど雷閃拳が出せる状態になるはずだ。

使用キャラクター　ファラ／メルディ（キール）

ゼクンドゥス召喚（メルディ）



点穴縛態（ファラ）



通常技（ファラ）



掌底破（ファラ）



飛燕連脚（ファラ）



火龍炎舞（ファラ）



詠唱時間の長い点穴縛態も、時間停止を使えばコンボに組み込める。ファラに「ミスティシンボル」を装備させ、相手を画面端に追い込んでゼクンドゥスを召喚。召喚術後すぐに点穴縛態の詠唱を開始すれば、時間停止中の敵にヒットする。あとは通常技×2→特技の連携から火龍炎舞につなごう。

SKILL DATA

特技・晶霊術データ

データの見方

特技

特技名	斬	突	条件	TP	種	属性	倍率	HIT	命中	タ	浮	倒	備考
魔神剣 ❶	2 ❷	❷	– ❸	❹	斬 ❺	❻	❼	❽	❾	特 ❿	⓫	– ⓬	小さくジャンプし…から斬り上げ→斬り下ろしと連…つ技。⓴

特技名	TP	属性	詠唱	倍率	HIT	命中	LV	浮	倒	備考
バーニングフォース	20	火	B	5	2	100	⓭	–	–	対象に向かって巨大な火炎弾を放つ。火炎弾がヒットすると、着弾地点の地面に画面約3分の1ほどの爆風が発生。なお発射後、◎ボタンで追加入力を行なうと、弾丸がヒットしなくても爆発する。

晶霊・召喚術

技名	TP	範囲	系統	属性	晶1	晶2	詠唱	威力	HIT	タ	浮	倒	備考
アクアエッジ	4	⓮	⓯	水	⓰	– ⓱	⓲	⓳	1	下	×	–	対象となる敵に向かって水の塊を飛ばしてダメージを与える。対象以外の敵が水の塊に触れた場合もダメージとなる。

❶ **特技名・技名:**
特技および晶霊術の名称。

❷ **斬・突・拳・蹴:**
その特技を修得するために必要な斬り、突き、拳、蹴りのレベル。

❸ **条件:**
その特技を修得するために必要な特技とその使用回数。また、この条件を満たしていなくとも、斬・突・拳・蹴のレベルがそれぞれ必要レベル+4以上になれば、各特技を修得する。ただし風刃縛封、殺劇舞荒拳、点穴縛態は除く。

❹ **TP:**
特技および晶霊術を使う際に消費するTP。

❺ **種:**
攻撃の種類。ダメージを算出する際には、その種類の攻撃力を使用する。

❻ **属性:**
特技の属性。「武」となっているものは、装備している武器の属性に依存する。

❼ **倍率:**
特技のダメージを算出する際に使用する攻撃倍率。(P054参照)

❽ **HIT:**
特技および晶霊術の攻撃回数。ただし、敵の大きさや重さ、距離等によって変化する場合がある。

❾ **命中:**
特技で攻撃した際にかかる命中率への修正値(P054参照)。

❿ **タ:**
特技および晶霊術のタイプ。連携や技の優先順位に関係する。(P059、P070参照)

⓫ **浮:**
ヒットすると相手が浮くか。
[○]浮く。ただし、敵の重量が5の場合は浮かない。
[×]浮かない。

⓬ **倒:**
ヒットするとダウンするか。
[長]長時間ダウン。
[短]短時間ダウン。
[–]ダウンしない。

⓭ **LV:**
フォッグの特技のタイプ。連携や技および術の優先順位に関係する。(P059、P070参照)

⓮ **範囲:**
晶霊術が効果をおよぼす範囲。
[味単]味方1人。
[味全]味方全員。
[敵単]敵1人。
[敵全]敵全員。
[画面]画面内の敵全員。
[広]発動場所を中心として約1画面半。
[中]発動場所を中心として画面の約3分の2。
[狭]発動場所を中心として画面の約4分の1。
[軌道]発動地点からターゲットへ術が飛び、その軌道上にいる敵に当たる。
[前方]術者の前方にいる敵全員。

⓯ **系統:**
分類される晶霊術の系統。
[攻撃]敵にダメージを与えるタイプの晶霊術。
[補助]敵および味方のステータスを変化させるタイプの晶霊術。
[回復]味方のHPや状態異常を回復させるタイプの晶霊術。

⓰ **晶1:**
晶霊術を使用するのに必要な大晶霊。この晶霊をC・ケイジに入れているキャラクターが晶霊術を使用できる。

⓱ **晶2:**
晶霊術を使用するのに必要な大晶霊。晶1とは別のC・ケイジに入れておく必要がある。

⓲ **詠唱:**
晶霊術を詠唱してから発動するまでの時間の目安。A～Cの3段階で表記しており、晶霊の活力が0の状態での詠唱時間が1.8秒未満ならA、1.8～3.3秒ならB、それ以上はCとしている。

⓳ **威力:**
晶霊術のダメージを算出する際に使用する基本攻撃力。(P054参照)

⓴ **備考:**
無敵時間や特殊な修得条件があるものなど、以上に含まれない技の特徴を表記。



リッド ハーシェル

リッドの特技は虎牙破斬が使いやすい。斬り上げのモーションが下から上まで攻撃判定があるため、地上と空中どちらにいる敵にも攻撃できるのが特徴。また、魔神剣および魔神剣を含む奥義はダウンしている敵を攻撃することができる。魔神千烈破は特技からキャンセルで出すとコンボになる上に、ヒット後敵との距離が離れるため反撃を受けにくく使いやすい。他には鳳凰天駆も強力だ。使用回数が増えていくと、鳳凰天駆からさらに強力な緋凰絶炎衝を出すこともできる。ちなみに鳳凰天駆以外に、猛虎連撃破、風刃縛封からも秘奥義を出すことが可能(P060参照)。

特技名	斬	突	条件	TP	種	属性	倍率	HIT	命中	タ	浮	倒	備考
魔神剣	2	1	−	4	斬	物	1	1	0	特	×	−	地を這う飛び道具を放つ技で、射程距離は約1画面。飛び道具を放つときに振りかざす剣は攻撃判定がない。
雷神剣	1	2	−	4	突	武・雷	1.1	2	−5	特	×	−	踏み込みながらの突き攻撃。突きがヒットすると、武器の先端に落雷が発生。突きの属性は武器に依存する。
散沙雨	2	5	−	7	突	武	2.7	5	−5	特	×	−	5連続の突きを放つ技。ヒット数は多いが一発あたりの攻撃力は低い。
虎牙破斬	5	2	−	6	斬	武	2.8	2	15	特	×	−	小さくジャンプしながら斬り上げ→斬り下ろしと連続で放つ技。
裂空斬	16	8	−	9	斬	武	2.8	5	−4	特	○	−	弧を描くように飛んでいきながら回転斬りを放つ。カウントが100以上だと空中で出せるようになる。
閃空裂破	9	16	−	10	突	光	3.1	8	−8	特	○	−	闘気で敵を巻き上げて追撃する。攻撃範囲が狭いため、近距離で放たないと8ヒットにならない。
魔神剣・双牙	10	3	魔神剣／48	8	斬	物	3	3	0	特	○	−	剣圧で発生する真空波を2回連続で放つ。2発目の真空破は敵との距離が近すぎると当たらない。
風雷神剣	4	10	雷神剣／50	8	突	風・雷	3	4	−12	特	×	短	踏み込みの突きと落雷にそれぞれ+1ヒット増えた雷神剣。突きは風属性で落雷は雷属性。
虎牙連斬	13	4	虎牙破斬／150	10	斬	武	4	4	16	特	○	−	斬り上げで敵を浮かせ、続いて3連斬りを放つ。敵を浮かせることができるのは1発目だけ。
秋沙雨	4	13	散沙雨／130	12	突	武	4	11	−20	特	○	−	10連突きのあとに敵を斬り上げる。10発目の攻撃で浮かない敵は11発目がヒットしない。
雷神双破斬	7	5	雷神剣／16 虎牙破斬／16	10	両	武・雷	4.1	4	10	奥	×	−	虎牙破斬→雷神剣と連続で繰り出す。突きまでは属性が武器に依存し、最後の落雷は雷属性。
魔神千烈破	5	7	魔神剣／24 散沙雨／24	10	両	物・武	4	6	−8	奥	×	短	魔神剣を放ったあと、大きく踏み込みながら散沙雨を放つ。属性は散沙雨のみ武器に依存する。
魔神連牙斬	13	1	魔神剣／60 魔神剣・双牙／50	15	斬	物	5	4	0	奥	○	−	魔神剣・双牙のヒット数が上がった技。2発目の飛び道具を放つ瞬間に無敵がある。
閃空双破斬	19	14	閃空裂破／80 虎牙連斬／120	20	両	武・光	6.4	8	0	奥	○	−	闘気で敵を上空に吹き飛ばしてから4連斬りを放つ。闘気の属性は武器に依存し、4連斬りは光属性。
空破絶掌撃	1	14	雷神剣／70 散沙雨／70	15	突	武	5.4	2	24	奥	×	−	対象を貫通して往復するように強力な突きを放つ。ヒット数は少ないが一発あたりの攻撃力が高い。
猛虎連撃破	24	20	虎牙破斬／250 虎牙連斬／200	40	斬	武	7.2	8	0	奥	○	短	斬り上げ→斬り下ろしを4回繰り返す技。敵が大きく浮くのは最初の斬り上げのみ。
翔雨裂空撃	14	19	秋沙雨／120 裂空斬／80	24	両	武	6.5	19	−20	奥	○	−	10連突きで敵を浮かせて回転斬りを真上に向かって放つ。敵の重量や体格によってヒット数が変わる。
真空裂斬	23	4	裂空斬／250	14	斬	風	4.2	5	−12	特	○	短	技の軌道、攻撃速度が変化し、風属性が加わった烈空斬。カウントが100以上だと空中で出せるようになる。
閃空翔裂破	5	22	閃空裂破／250	14	突	光	4	4	−10	奥	○	短	闘気と斬りで敵を浮かせて斬りで追撃する。画面端に敵を追い詰めた状態で使わないと4ヒットしない。
風刃縛封	30	30	−	40	−	風	0	2	0	奥	○	短	敵の足下に風の刃を発生させて空中に放り投げる。風塵封縛殺(P060参照)の始動技でもある。
鳳凰天駆	22	24	風雷神剣／200 空破絶掌撃／150	40	突	火	7.2	9	−12	奥	×	長	炎を纏いつつ上昇し、前方に向かって急降下攻撃を浴びせる。急降下攻撃のときは無敵状態。
極光壁	−	−	EVENT NO.48 終了時に修得	50	−	物	1.2	19	100	奥	○	短	HP表示が点滅したときに攻撃、特技、防御ボタンを押すと発動する。詳しくはP060参照。
極光剣	−	−	EVENT NO.55 終了時に修得	100	−	元・武	1.0 (11.0)	7	100	奥	×	−	極光壁から攻撃ボタンを押して連携させる技。P060参照。属性は最後の一撃のみ武器に依存する。
極光波	−	−	EVENT NO.58 終了時に修得	50	−	−	−	−	−	−	−	−	闇の極光術を敵が使用したときに、攻撃、特技、防御ボタンを押し続けると発動する。P060参照。





ファラ エルステッド

攻撃系では突進力があり、対地、対空どちらにも使える三散華が非常に使いやすい。威力が高く、秘奥義火龍炎舞の始動技でもある点穴縛態は、技が発動するのが遅く攻撃範囲も狭いため、お世辞にも使いやすいとは言い難い。また、臥龍空破と殺劇舞荒拳は、技の発動後に◎ボタンを連打すると、前者は攻撃力とヒット数、後者は攻撃力が上昇するという特徴がある。



鷹爪蹴撃や鷹爪落瀑蹴はダウン状態の敵を攻撃することができる。晶霊術やリッドの特技でダウンさせたところを狙っていくといい。

【攻撃系】

特技名	拳	蹴	条件	TP	種	属性	倍率	HIT	命中	夕	浮	倒	備考
掌底破	2	1	なし	4	拳	武	1.8	1	12	地	×	―	大きく踏み込みながら気を込めた掌底を繰り出す。
三散華	1	2	なし	6	蹴	武	2.4	3	−8	地	×	―	前進しながら蹴り上げ→ハイキック→後方回し蹴りと繰り出す。
連牙弾	5	2	―	8	拳	武	3	6	−2	地	×	―	拳の5連打から気を込めた正拳をたたき込む技。最後の正拳は攻撃力が高い。
飛燕連脚	4	5	―	7	蹴	武	2.7	3	−8	対	○	―	空中に向かって3連続の回し蹴りを放つ。2発目の蹴りのあと、空中技を出すことができる。
臥龍空破	8	4	連牙弾／30 掌底破／10	12	拳	風･雷	4.2	3	6	対	○	短	2連続のアッパーを放つ。1発目は風属性で攻撃力が高く、2発目は雷属性で倒れている敵にも当たる。
鷹爪蹴撃	4	8	飛燕連脚／40	8	蹴	武	2.6	1	10	空	×	―	空中から真下に向かって急降下攻撃を仕掛ける。
点穴縛態	―	―	ファラを先頭キャラクターにして300回エンカウントする	80	拳	元	7.5	1	100	強	×	―	対象の行動を一定時間封じる気を放出する。火龍炎舞の始動技でもある(P060参照)。
散華猛襲脚	11	12	三散華／80 鷹爪襲撃／30	12	蹴	武	3.6	4	−10	空	×	―	急降下飛び蹴りから三散華へつなぐ空中技。
飛燕連天脚	9	18	飛燕連脚／150	13	蹴	武	4.8	4	−10	対	○	短	飛燕連脚→サマーソルトキックと繰り出す対空技。対象の体格、重量によってヒット数が変わる。
双撞掌底破	10	8	掌底破／60 臥龍空破／30	12	拳	武	4	2	4	強	×	短	掌底を浴びせたあと、両手から気を放出する。
飛葉翻歩	15	15	―	10	―	―	―	―	―	地	―	―	敵の背後を取るように一定距離を移動する。移動中は無敵状態。
八葉連牙	16	8	連牙弾／150	18	拳	武	10	11	20	強	○	短	瞬間移動→連牙弾を繰り返し、アッパーで追い打ちする。連牙弾がはずれると瞬間移動に移行しない。
獅子戦吼	22	14	八葉連牙／100 双撞掌底破／160	20	拳	武	6	4	−16	強	×	短	2ヒットする掌底を浴びせたあとに両手から気を一気に放出する。獅吼爆砕陣(P60参照)の派生技。
鷹爪落瀑蹴	22	25	散華猛襲脚／160 飛燕連天脚／100	20	蹴	武	5	4	−12	空	×	―	上空から気を2発放ち、急降下蹴りを浴びせる。敵との距離によって、跳び蹴りがつながらない。
殺劇舞荒拳	30	30	獅子戦吼／120 鷹爪落瀑蹴／120	60	両	武･火	18	21	20	強	○	短	拳と蹴りの連打を浴びせる。属性は13発目までは武器に依存し、14発目以降は火属性。

【回復系】

特技名	TP	範囲	詠唱	備考
解毒功	8	味単	A	EVENT NO.13終了時に修得。ステータス異常の毒・衰弱状態を回復する。
治癒功	12	味単	A	EVENT NO.04終了時に修得。最大HPの30%を回復する。
回生功	50	味単	B	EVENT NO.22終了時に修得。戦闘不能状態を回復する。

チャット



パラライボールは追加効果もさることながら威力自体も高く、3ヒットしたときに与えられるダメージはかなりのもの。しかし、それよりも重要なのが敵のアイテムを盗めるローバーアイテムだ。技のモーションから攻撃に移るまでの時間が長く敵に当てにくいが、モンスター図鑑を完全にするためには絶対に必要な能力となっている。



エターナルスローはTPが0になるか60秒間経過するまで、延々とハンマーを投げ続ける特技。強力だが、消費TPを考えると乱用は禁物。

特技名	TP	属性	倍率	HIT	命中	タ	浮	倒	備考
ピコハン	12	地	1.2	4	−20	A	×	−	30%の確率で敵を気絶させるハンマーを、4つ放り投げる。
ローバーアイテム	15	物	4	2	50	B	×	−	ワイヤーのようなものを投げてヒットすると追撃を加える。追撃を加えたあと、敵の所持しているアイテムを盗むことがあり、その成否は追撃後の「もらいました」というボイスで確認できる。
ポイハン	16	水	1.5	4	−10	A	×	−	20%の確率で毒状態を引き起こすハンマーを、4つ放り投げる。
コチハン	20	氷	1.8	4	−10	A	×	−	4%の確率で凍結状態を引き起こすハンマーを、4つ放り投げる。
エターナルスロー	60	物	1.2	※	−20	C	×	−	詠唱時間のある特技。詠唱時間はA。発動後はTPが急激に減り始め、TPが0になるか60秒経過するまで無数のハンマーを投げ続ける。特技発動時に方向キーを入れると左右に移動できる。
パラライボール	16	雷	3	3	30	B	○	○	6%の確率でマヒ状態を引き起こすボールを山なりに放り投げる。ボールを放り投げたあとは無敵状態になって座り込み、無敵は立ち上がるまで持続する。ボールは地面に落ちたあとでも、消滅するまで攻撃判定が残る。

フォッグ



フォッグの銃技は発動までに時間がかかるものの、威力が高く強力なものが多い。銃技を使用した際に、画面の左下に表示されるコマンド（P074参照）を入力すると、発動までの時間を短縮することができる。短縮できる時間は1コマンドにつき60分の2秒で、間違ったコマンドを入力すると発動までの時間が60分の4秒遅くなる。



最強の銃技、エレメンタルマスター。出るまでの隙は大きいが、威力の高さと攻撃範囲の広さは全特技の中でもトップクラス。

銃技名	TP	属性	詠唱	倍率	HIT	命中	LV	浮	倒	備考
バーニングフォース	20	火	B	5	2	100	1	−	−	対象に向かって巨大な火炎弾を放つ。火炎弾がヒットすると、着弾地点の地面に画面約3分の1ほどの爆風が発生。なお発射後、◉ボタンで追加入力を行なうと、弾丸がヒットしなくても爆発する。
エアブレイド	24	風	B	8	6	100	1	−	−	対象に向かって貫通するエネルギー弾を放つ。射程は敵にヒットした地点から約画面半分。敵にヒットするまでは射程が無限。◉ボタンで追加入力を行なうと、弾丸が上方向に向かっていく。
アクアスパイラル	28	水	B	9	6	100	1	−	−	水の槍を放出し、敵に着弾すると水が破裂して周囲の敵にダメージを与える。なお発動後に◉ボタンを押し続けたままにしていると、槍を放出せずに、特技アクアキュアとなり自分のHPを最大値の90%回復する。
レイジレーザー	34	光	B	14.4	8	100	2	−	−	光属性のレーザーをフォッグから画面約半分ほど離れた位置に着弾させる技。発動後に◉ボタンを連打すると前方に、◉ボタンを連打すると後方に着弾地点をずらすことができる。
ダークイレイザー	40	闇	B	20	12	100	2	−	−	銃口から暗黒エネルギーを放出する。飛び道具ではなく、前方に画面の約3分の1ほどのエネルギー帯を発生させる技。発動後、◉ボタンを押すごとにフォッグが少しずつ前進する。
エレメンタルマスター	72	火・風・水・地・物	C	22	12	100	3	−	−	火→風→水→地属性の順に巨大なエネルギー弾を放ったあと、物理属性の巨大レーザーを放出する。発動後◉ボタンを連打して一定の連打数を満たすと、4発のエネルギー弾が上方向に向かって飛んでいく。



レイス

特技は4つしかないが、どれも使い勝手はよい。中でも爪竜連牙斬は突進力があり、敵を一ヵ所に固めるのに向いている。技の最後にジャンプしてしまうので、敵に反撃されないよう仲間でフォローすること。爪竜斬光剣は攻撃後の硬直時間こそ長いものの、突進後に反転して敵から離れるため反撃を受けにくい。



秋沙雨と風雷神剣は、リッドのものとほぼ同性能。ただし、秋沙雨の途中キャンセル（P328参照）はできないようになっている。

特技名	TP	属性	倍率	HIT	命中	タ	浮	倒	備考
秋沙雨	12	物	4	12	−20	特	○	短	11発の突き連打を放ったあとに斬り上げる。11発目の突きに敵を浮かせる能力があり、浮かない敵には12発目が連続ヒットしない。
風雷神剣	8	風・雷	3	4	−12	特	×	—	リッドの持つ風雷神剣と能力は同じ。突きは風属性で、突きがヒットしたときのみ発動する落雷は雷属性。
爪竜連牙斬	12	物	5.6	7	10	奥	○	短	乱れ斬りで突進しながら、最後に敵を斬り上げて浮かせる技。2発目以降の攻撃を画面端で空振りすると、中央に向かって折り返して攻撃を続ける。
爪竜斬光剣	16	物・光	8.0	5	90	奥	×	短	前方に向かって残像を飛ばし、ヒットするともとの場所に戻るように高速移動しながら斬りを放つ。斬りがヒットするとさらに敵の足下で光属性の爆発が発生する。

特技・晶霊術の優先順位

特技・晶霊術の同時発動

特技と晶霊術の同時発動には制限があり、「秘奥義、断空剣、雷閃拳、エターナルスロー、銃技、中級・上級晶霊術および召喚術」が発動している最中は、敵味方関係なく別の「秘奥義、協力技、点穴綺態、エターナルスロー、銃技、晶霊術および召喚術」を発動することができない。秘奥義や協力技を使うときは、このことを念頭に置いたうえで発動のタイミングを調整しよう。



味方の晶霊術を連続して発動させることで、敵の技の発動を邪魔することも可能だ。

召喚術によるキャンセル

召喚術が発動すると、そのとき行なっていた「通常技、特技、奥義、紅蓮剣、海龍拳、下級晶霊術、チャットの技(タイプA・B)」はすべてキャンセルされて、味方キャラクターは強制的に地上で召喚術の発動モーションを取る。敵の行動もすべてキャンセルされるのでかなり強力だ。ただし味方の特技や奥義を途中でキャンセルしてしまうと、大量のTPが無駄になる。発動タイミングには気を付けよう。



召喚術を発動すると、待機していた晶霊術もキャンセルされてしまうことに注意。

極光壁によるキャンセル

極光壁は召喚術以外のすべての行動に優先される技で、極光壁を発動すると、敵味方関わらず、すべての行動が瞬時にキャンセルされる。召喚術の発動中は味方キャラクター全員が動けなくなるため、極光壁の操作自体を受け付けてくれない。ちなみに闇の極光術エターナル・ファイナリティも行動をキャンセルするが、極光波を発動させた場合は術などの詠唱は継続される。



極光壁は上級晶霊術すら中断させる究極の脱出手段。ピンチのときは迷わず使おう。



晶霊術



晶霊術はC.ケイジに入っている大晶霊のレベルと、C.ケイジに入れた大晶霊の組み合わせによって使用可能な術が変化する(P057参照)。晶霊術を使えるのはメルディとキールの2人で、使える術は基本的に共通となっている。しかし、グレイブ、アイスニードル、ライトニングの3つはメルディ専用、アクアエッジ、ウィンドカッター、ファイアボールの3つはキール専用で、それぞれ大晶霊がC.ケイジに入っていない状態でも使えるようになっている。

攻撃系の晶霊術は、序盤なら攻撃範囲の広いイラプション、中盤以降は詠唱時間が短く敵を貫通しつつダメージを与えるフリーズランサーがおすすめ。どちらもダメージを与えるというより敵の足止め目的で使おう。回復系の晶霊術では味方全員のHPを回復するナースが使いやすい。また、戦闘不能以外の状態異常を回復するリカバーや、最後に受けたダメージ分HPを回復するホーリーブレスも使い勝手がいい。



スプレッドから派生する晶霊術メイルシュトローム(P061参照)は、比較的早い時期から使えるようになる割に威力が高い。



キールを操作キャラクターにした場合は、フォッグと同様に短縮コマンド(P074参照)で術の詠唱時間を短縮することができる。

【晶霊術】

技名	TP	範囲	系統	属性	晶1	晶2	詠唱	威力	HIT	タ	浮	倒	備考
アクアエッジ	4	軌道	攻撃	水	ー	ー	A	300	2	下	×	ー	対象となる敵に向かって水の塊を飛ばしてダメージを与える。対象以外の敵が水の塊に触れた場合もダメージとなる。
ウィンドカッター	7	狭	攻撃	風	ー	ー	A	300	2	下	×	ー	対象となる敵の周囲に突風を発生させて、風の刃が触れた敵にダメージを与える。
ファイアボール	7	軌道	攻撃	火	ー	ー	A	330	3	下	×	ー	上空に向かって放たれた3発の炎が、対象となる敵に向かっていく。敵に当たると炎は消滅する。
グレイブ	7	狭	攻撃	地	ー	ー	A	300	3	下	×	ー	対象となる敵がいる地面に3本の岩の槍を出現させてダメージを与える。
アイスニードル	6	軌道	攻撃	氷	ー	ー	A	300	3	下	×	ー	対象となる敵の斜め上空から氷結の針を飛ばし、ダメージを与える。
ライトニング	7	狭	攻撃	雷	ー	ー	A	200	1	下	×	ー	対象となる敵に向かって稲妻を落としてダメージを与える。
スプレッド	9	狭	攻撃	水	水	ー	B	500	3	中	○	ー	対象となる敵がいる場所に水柱を発生させてダメージを与える。条件によって追加発動するメイルシュトロームについてはP061参照。
ヒール	16	味単	回復	ー	水	風	B	ー	ー	下	ー	ー	対象となる味方のHPを回復させる。回復量は対象キャラクターのHP最大値の50%。
アシッドレイン	10	敵全	補助	ー	水	地	A	ー	ー	中	ー	ー	対象となる敵に与えられるダメージが30%増加する。
ナース	42	味全	回復	ー	水	氷	C	ー	ー	中	ー	ー	ナースが駆けつけて、全員のHPが最大値の40%回復する。
リザレクション	60	中	回復	ー	水	光	C	ー	ー	中	ー	ー	対象の味方を中心とした画面約3分の2ほどの魔法陣が現われる。そこからわき上がる光に触れ続けるとHPが最大値の16%を最大で4回まで回復させる。
キュア	32	味単	回復	ー	水	元	B	ー	ー	下	ー	ー	対象となる味方のHPを回復する。回復量は対象キャラクターのHP最大値の90%。
レイズデッド	96	味単	回復	ー	水	時	C	ー	ー	上	ー	ー	戦闘不能に陥った味方を回復させる。同時にHPも対象キャラクターのHP最大値の70%まで回復する。

技名	TP	範囲	系統	属性	晶1	晶2	詠唱	威力	HIT	タ	浮	倒	備考
エアスラスト	12	軌道	攻撃	風	風	−	B	600	8	中	−	−	対象となる敵の周囲に風の刃が舞い、触れる者を切り刻んでダメージを与える。
コンセントレート	6	味単	補助	−	風	火	A	−	−	下	−	−	対象となるキャラクターの命中率を25%上昇させる。効果は戦闘が終了するまで持続する。
サイクロン	44	中	攻撃	風	風	闇	C	1600	16	上	○	短	対象がいるポイントに竜巻を発生させて、周囲の敵もろとも巻き上げる。
シャープネス	6	味単	補助	−	火	水	A	−	−	下	−	−	対象となる味方が与えるダメージを20%上昇させる。効果は戦闘が終了するまで持続する。
イラプション	18	中	攻撃	火	火	−	B	700	3	中	○	短	対象の敵がいるポイントでマグマを噴火させて敵を巻き上げ、上空から火炎弾の雨を降らせる。火炎弾の当たり方、敵の体格や重量でヒット数が変化。
フレイムウォール	12	狭	攻撃	火	火	地	B	900	1	中	×	短	対象の前方に小さな炎を出現させる。敵が炎に触れるとフレイムトラップが発動し、炎の壁が出現。
エクスプロード	36	中	攻撃	火	火	雷	C	1600	4	上	○	短	上空に向かって炎を打ち上げ、対象となる敵に向かって落下させて大爆発する。打ち上げるときの炎にも攻撃判定があり、当たると敵はダウンする。
ロックブレイク	18	中	攻撃	地	地	−	B	900	6	中	○	短	対象となる敵がいる場所に鋭利な岩を出現させて貫く。軽い敵は岩の衝撃によって高く浮き上がる。
グランドダッシャー	48	画面	攻撃	地	地	闇	C	2200	5	上	○	−	対象となる敵がいるポイントに荒波のように流れる岩石群を出現させて、周囲の敵にダメージを与える。
ブリザード	20	敵全	攻撃	氷	氷	風	C	500	3	中	○	短	戦場となるフィールド全体に氷の吹雪を発生させて敵全体にダメージを与える。浮かない敵に対しては連続ヒットしない。
レジスト	6	味単	補助	−	氷	地	A	−	−	下	−	−	対象となる味方が晶霊術を受けたときのダメージを30%軽減する。効果は戦闘が終了するまで持続する。
フリーズランサー	21	軌道	攻撃	氷	氷	−	B	800	4	中	×	−	対象となる敵がいる方向に向かって、貫通する氷の槍を無数に放つ。槍の射程は約1画面半。ヒット数は敵の体格や重量、槍の当たり方によって変化する。
アブソリュート	30	狭	攻撃	氷	氷	雷	C	1700	3	上	×	−	対象となる敵の周囲を急激に低下させてダメージを与える。対象として選択した敵のみ、凍結することがある。
チャージ	100	味単	補助	−	雷	風	A	−	−	下	−	−	味方に100TPを分け与える。戦闘中に使用すると、敵を倒したときにTPが回復する効果も付加される。術者のTP残量が100以下のときは使用できない。
リカバー	10	味単	回復	−	雷	地	B	−	−	下	−	−	対象となる味方の戦闘不能以外の状態異常を回復する。
サンダーブレード	24	軌道	攻撃	雷	雷	−	B	1200	4	中	×	−	巨大な稲妻の剣を振りかざし、触れた者にダメージを与える。剣を地面に叩きつけたときに巻きおこるエネルギーの爆発にも攻撃判定がある。
インディグネイション	52	中	攻撃	雷	雷	光	C	2800	2	上	×	短	対象となる敵がいるポイントに巨大な雷を落とし、大爆発を起こす。なお特定の条件が揃ったときの変化についてはP061参照。
ホーリーブレス	8	味単	補助	−	光	火	B	−	−	下	−	−	受けたダメージを徐々に回復させる。ダメージ分が回復しないうちに次の攻撃を受けた場合は、新しく受けたダメージの分しか回復しない。
レイ	30	軌道	攻撃	光	光	−	B	1020	7	中	×	−	対象となる敵の上空から熱光線を放射し、爆発を起こす。ヒット数は敵の体格や重量によって変化する。
ホーリーランス	52	敵単	攻撃	光	光	元	C	3000	9	上	×	−	対象となる敵に光の槍を8本浴びせる。刺さった槍は爆発を起こして追加ダメージを与える。
ディープミスト	6	敵単	補助	−	闇	水	A	−	−	下	−	−	対象となる敵の命中率を低下させ、効果は戦闘終了まで持続する。
バリアー	6	味単	補助	−	闇	雷	A	−	−	下	−	−	敵から受けるダメージを20%軽減し、効果は戦闘終了まで持続する。
ダークフォース	32	中	攻撃	闇	闇	闇	B	1200	6	中	○	−	対象となる敵がいるポイントに暗黒フィールドを広げて巻き上げ、爆発させる。爆風によってダメージを受けた敵は通常よりも長いのけぞり状態になる。
ブラッディハウリング	72	軌道	攻撃	闇	闇	時	C	3500	4	上	×	短	対象となる敵がいる空間から呪いのエネルギーを出現させ、触れた敵にダメージを与える。
メテオスォーム	60	画面	攻撃	元	元	−	C	2800	7	中	×	短	対象となる敵がいる場所を中心として、そこから約1画面ほどの範囲に隕石群を落下させる。
シューティングスター	80	敵全	攻撃	元	元	時	C	3000	12	上	×	−	戦場となるフィールド全体に流星を飛来させて連続的にダメージを与える。流星以外の違ったものが飛来する場合があり、それについてはP061参照。
ディレイ	60	中	補助	−	時	地	C	−	−	中	×	−	対象となる敵がいる場所を中心に約画面半分ほどの歪みを発生させて、詠唱時間2倍状態にする。
ストラグネイション	16	中	補助	−	時	氷	B	−	−	中	−	−	対象となる敵がいる場所を中心に約画面半分ほどの歪みを発生させて敵ののけぞり時間を伸ばす。術の効果は、歪みが発生している約1秒間だけ持続する。
ディストーション	64	敵単	攻撃	時	時	−	C	5000	12	上	−	−	時の歯車で対象となる敵の動きを封じ、その場に時空の歪みを発生させてダメージを与える。時空の歪みに対象以外の敵が触れてもダメージにはならない。

【潜在晶霊術】

技名	晶1	晶2	備考
+メディカルプラス	風	光	戦闘中に晶霊術を使用して回復するHPの量が5%増加する。
+アイテムゲッター	風	元	テクニカルスマッシュが発生したときに+2ポイントのボーナスが加わる。
+メンタルチャージ	地	風	戦闘終了後の各キャラクターのTP回復値が1%増加する。
+ライフレスキュー	地	光	HPが少なくなると自動的に回復する。
+メンタルサプライ	地	元	受けたダメージ量に応じてTPが回復する。
+フリーズガード	氷	火	凍結状態にならなくなる。
+パラライガード	雷	水	「デモンズシール」装備時以外、マヒ状態にならなくなる。
+ヒールウェポン	光	闇	敵を倒したときにHPが最大値の3%分回復する。
+ライフアップ	元	氷	レベルアップ時に上昇するHPの値に+2ポイントのボーナスが付く。
+ポイズンガード	元	闇	「デモンズシール」装備時以外、毒状態にならなくなる。
+メンタルアップ	時	火	レベルアップ時に上昇するTPの値に+1ポイントのボーナスが付く。
+ドレインガード	時	光	能力低下の効果を受け付けなくなる。



召喚術



召喚術は大晶霊の活力が最大値である10になったときのみ使用できる強力な攻撃方法だ。どれも詠唱時間が非常に短いのが特徴で、さらに召喚術が発動すると、敵および味方の特技や詠唱中の術を強制的にキャンセルする効果がある。晶霊術同様、召喚術もメルディとキール共通だが、デスティニーだけはメルディ専用の召喚術となっている。使用条件もデスティニーのみ特殊で、「S・D」を持っており(P363参照)、かつゲームをロードしてから30分以上経過すると使用可能になる。デスティニーは1度使うと、再び30分以上プレイするまで使用できなくなるので注意。

技名	TP	範囲	系統	属性	詠唱	威力	HIT	浮	倒	備考
ウンディーネ	30	※1	攻撃回復	水	A	400	5	○	短	水しぶきで敵にダメージを与えつつ味方全体のHPを全回復する。攻撃範囲は対象の敵を中心として約1画面分。
シルフ	40	敵全	攻撃	風	A	1600	4	○	短	竜巻で敵を吸い寄せてから遙か上空まで巻き上げる。落下で叩きつけてダメージを与え、追加効果として命中率低下状態にすることもある。
イフリート	50	広	攻撃	火	A	2000	1	×	長	イフリートの出現とともに敵をダウンさせて動きを封じ、灼熱の炎を纏った巨大な岩で敵を押しつぶしてダメージを与える。効果範囲は対象を中心として約1画面半。
ノーム	60	敵全	攻撃	地	A	2400	2	○	短	こびとの集まっている位置にノームの王が地面を突き破りながら出現して上空に巻き上げる。叩きつけてダメージを与え、追加効果として毒状態にすることもある。空中の敵にも有効。
セルシウス	70	軌道	攻撃	氷	A	2400	10	○	短	狼の波動砲で敵を画面の右端に押し込み、上空からセルシウスが氷の波動砲で追撃する。フィールドの左端に密着している敵には当たらない。追加効果として凍結状態にすることもある。
ヴォルト	80	敵全	攻撃	雷	A	3000	18	×	―	フィールドの右端から左に向かってヴォルトが雷撃を放ちながら移動し、子ヴォルトの大群が左側から右に向かって移動して追撃する。追加効果としてマヒ状態にすることがある。
レム	90	味全	回復	―	A	―	―	―	―	レムが上空から癒しの光でパーティを照らし、HPおよびすべての状態異常を全回復する。戦闘不能状態におちいっている味方もHP全回復の状態で蘇生する。
シャドウ	90	広	攻撃	闇	A	3600	5	×	短	シャドウが対象となる敵に向かって、闇の刃を投げつけてダメージを与えるとともに、味方のHPを回復する。効果範囲は対象となる敵を中心とした約1画面半。
マクスウェル	100	画面	攻撃	元	A	3150	9	×	短	上空から対象となる敵がいる付近に向かって隕石群を飛来させてダメージを与える。ヒット数は画面の中央がいちばん高く、画面の端にいる敵ほどヒット数は低くなる。
ゼクンドゥス	150	敵全	攻撃	時	A	6000	8	×	長	時の流れを凍らせてダメージを与える。起きあがった直後の敵は無防備状態だが、攻撃しても連続ヒットにはならない。
デスティニー	200	広	攻撃	備考参照	A	4000	56	×	―	「テイルズ オブ デスティニー」で登場したキャラクターたちが怒濤の連続攻撃を仕掛けてダメージを与える。スタン=地→火、ルーティ=風、ウッドロウ=風、フィリア=光、リオン=闇の順に各属性で攻撃する。



コンボコマンド&短縮コマンド一覧

ここでは、「コンボコマンド」を装備したときに入力可能なコマンドの一覧を紹介している。キールとフォッグを操作キャラクターにしたとき画面左下に表示される詠唱時間を短縮するコマンド（P069参照）も併せて載せているので、戦闘時に役立ててほしい。

リッド

技名	コマンド
魔神剣	↓↘→+○
雷神剣	↓↘→+×
散沙雨	→↓↘+×
虎牙破斬	→↓↘+○
裂空斬	↓↑+○
閃空裂破	↓↑+×
魔神剣・双牙	↓↘→+○×
風雷神剣	↓↘→+×□
虎牙連斬	→↓↘+○×
秋沙雨	→↓↘+×□
雷神双破斬	←↙↓↘→+○

技名	コマンド
魔神千烈破	←↙↓↘→+×
魔神連牙斬	→←→+○
閃空双破斬	↓↓↓+×
空破絶掌撃	→←→+×
猛虎連撃破	↓↙←↙↓↘→+○
翔雨裂空撃	↓↓↓+×
真空裂斬	↓↑+○×
閃空翔裂破	↓↑+×□
風刃縛封	↓↙←↙↓↘→+□
鳳凰天駆	↓↙←↙↓↘→+×

ファラ

技名	コマンド
掌底破	↓↘→+○
三散華	↓↘→+×
連牙弾	→←→+○
飛燕連脚	→↓↘+×
臥龍空破	→↓↘+○
鷹爪蹴撃	↓↓+×
散華猛襲脚	↓↘→+×□
飛燕連天脚	→↓↘+×□
双撞掌底破	↓↘→+○×

技名	コマンド
飛葉翻歩	↓↓+□
八葉連牙	→←→+○×
獅子戦吼	→↓↘+○×
鷹爪落瀑蹴	↓↓+×□
殺劇舞荒拳	↓↙←↙↓↘→+○
点穴縛態	→←→+×□
治癒功	↓↑+×
解毒功	←↙↓↘→+×
回生功	↓↙←↙↓↘→+×

チャット

技名	コマンド
ピコハン	↓↘→+×
ローバーアイテム	→←→+×
ポイハン	→↓↘+×

技名	コマンド
コチハン	↓↓+×
エターナルスロー	↓↙←↙↓↘→+×
バラライボール	←↙↓↘→+×

フォッグ

技名	コマンド	短縮コマンド
バーニングフォース	↓↘→+×	↓↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓→……
エアブレイド	→↓↘+×	←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓→……
アクアスパイラル	↓↑+×	↑↓↑↓←↓↑↓→↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↓↓↑……
レイジレーザー	←↙↓↘→+×	↑↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↓……
ダークイレイザー	↓↓↓+×	↑↓↑↓←↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑……
エレメンタルマスター	↓↙←↙↓↘→+×	↑↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↓……

※短縮コマンドは「……」以後もコマンドは表示される。

キール

技名	短縮コマンド
アクアエッジ	←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓→↓↑↓←……
ウィンドカッター	↓↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓↑↓↑……
ファイアボール	→↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓→↓↑……
スプレッド	←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓←↓↑……
ヒール	なし
アシッドレイン	→↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑……
ナース	なし
リザレクション	なし
キュア	なし
レイズデッド	なし
エアスラスト	↑↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑↓→↓↑↓↑↓↑……
コンセントレート	なし
サイクロン	→↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑……
シャープネス	なし
イラプション	↑↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓↓↓↑↓→↓↑↓↑↓↑……
フレイムウォール	←↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑……
エクスプロード	↓↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑↓→↓↑↓→↓↑……
ロックブレイク	→↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓→……
グランドダッシャー	←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑……
ブリザード	←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑……
レジスト	なし
フリーズランサー	↓↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑……
アブソリュート	↓↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓→……
チャージ	なし
リカバー	なし
サンダーブレード	←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑……
インディグネイション	↓↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑……
ホーリーブレス	なし
レイ	→↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓→↓↑……
ホーリーランス	←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑……
ディープミスト	←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑……
バリアー	なし
ダークフォース	←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑……
ブラッディハウリング	↓↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑……
メテオスォーム	←↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑……
シューティングスター	←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑……
ディレイ	←↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑……
ストラグネイション	←↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓→↓↑↓↑↓↑……
ディストーション	←↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓→↓↑……
ウンディーネ	↓↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↓↓↑……
シルフ	↑↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓↓↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓→↓↑……
イフリート	↑↓↑↓↓↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑……
ノーム	→↓↑↓→↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓→↓↑……
セルシウス	→↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓→↓↑……
ヴォルト	→↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑……
レム	↓↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓↓↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓←↓↑……
シャドウ	↑↓↑↓↓↓↑↓←↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓↑↓↑……
マクスウェル	↑↓↑↓↓↓↑↓→↓↑↓→↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓←↓↑……
ゼクンドゥス	→↓↑↓→↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑↓←↓↑↓↓↓↑↓↑↓↑↓→↓↑↓←↓↑……

※短縮コマンドは「……」以後もコマンドは表示される。



2周目以降のプレイ

クリア後のセーブデータでプレイ

シゼル城(P300参照)のボスを倒すと本編クリアとなり、エンディング後にクリアデータをセーブすることができる。クリアデータには星形のマークが付き、そのデータをロードすると、再び本編を初めからプレイすることができる。2周目以降のプレイでは、以下に紹介する、1周目のプレイでは見られなかった要素を楽しむことができる。



クリア後のセーブデータには、ファイルナンバーの横に緑色の星マークが付く。ちなみに何度クリアしてもマークが増えることはない。

ボイステストの追加

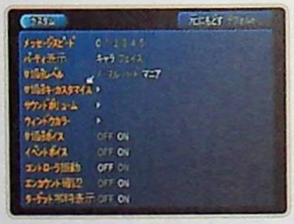
カスタムコマンドのサウンドボリューム設定から入れる"Sound Test"の中に、"Voice"および"Talk"の項目が追加される。"Voice"では戦闘やミニゲームで使用される各キャラクターのボイスを、"Talk"ではすべてのヒントスキットとキャンプスキットを、それぞれ聞くことができる。



戦闘で使用されるボイスの中には、没セリフも収録されている。"Talk"の項目は3枚のDISCに分割されているので、再生されないときはDISCを入れ替えてみよう。

データ継承と"マニア"の追加

1周目で集めたモンスター図鑑およびコレクター図鑑のデータと全滅回数は、2周目以降のプレイにも引き継がれる。またカスタムコマンドの戦闘レベルに、ハードをも上回る難易度の"マニア"が追加される。敵の中にはマニアでのみ使う技を持つモンスターもいるので、いろいろ試してみよう。



戦闘レベルをハードやマニアにすると、非常に歯ごたえのあるプレイを楽しめる。とくに戦闘レベルをマニアにして挑むボス戦では、シビレるほどの緊張感を味わえるはずだ。

ヒントの追加と隠しダンジョン

レグルス道場にある上級者の部屋へ行くと、協力技と秘奥義の出し方に関するヒントを教えてくれる、親切な師範に出会える。また2周目以降のプレイでオルバース界面へ行けるようになると、1周目にはなかったエクストラダンジョンのネレイドの迷宮(P320参照)へ挑戦できるようになる。



ゲームに慣れてきた2周目だからこそ気が付きにくいこの部屋に、新たな技のヒントが隠されている。協力技や秘奥義がどうしても出せない人は、本書のP060を参考にしてほしい。

1周目のデータで2周目以降の新要素を遊ぶ方法

まず1周目のデータとクリアデータを、同じメモリーカードに保存する。その状態で1周目のデータをロードすると、キャラクターのレベルなどはそのままで、2周目以降の隠し要素を遊ぶことができる。これを利用すると、1周目のプレイでモンスター図鑑やコレクター図鑑をコンプリートすることも可能だ。ただしその状態でセーブすると、1周目のデータにも星形のマークが付いてしまう。



ちなみに2周目のデータでレイズデッドを発動すると、こんな演出が。

Chapter 3

CHART

進行チャート



DISC 1 ラシュアンの森～霊峰ファロース

EVENT

01 DUNGEON ラシュアンの森 →P096

Racheans Forest

謎の飛行物体の墜落現場へ行く。

ラシュアンの南の橋を渡ると自己紹介のイベントが発生し、謎の少女の名前がメルディだと分かる。



EVENT

02 TOWN 最果ての村ラシュアン →P098

Racheans

ラシュアンの村長カムランの家で襲撃者と戦闘。戦闘後、リッド、ファラ、メルディの3人でミンツを目指す。

コレクター図鑑
EVENT P328 ラシュアン MAP P098

レンズ収集
EVENT P329 ラシュアン MAP P098

号令修得「てきをむかえうて」
EVENT P332 インフェリアGPS(24,132) MAP P156

ワンダーシェフ「オムライス」
EVENT P330 ラシュアン MAP P098

ワンダーシェフ「サンドイッチ」
EVENT P330 ラシュアン MAP P098

EVENT

03 TOWN ラシュアン河の桟橋 →P102

Big River Racheans

奥まで進むとミンツへの道はガケ崩れのため通行ができない。通行手段を求めてレグルス道場へ。

EVENT

04 TOWN レグルス道場 →P104

Regulus Dojo

大道場へ入ると突然モンクとの戦闘になる。そのあとフランコ師範と会ってパオロを紹介してもらい晶霊術の訓練場に移動する。



フランコ師範から紹介してもらったパオロとは、ラシュアン河の桟橋で待ち合わせることになる。

マニュアルの書
EVENT P328 レグルス道場 MAP P104

レンズ収集
EVENT P329 レグルス道場 MAP P104

ワンダーシェフ「にくなべ」
EVENT P330 レグルス道場 MAP P104

EVENT

05 TOWN ラシュアン河の桟橋 →P102

Big River Racheans

桟橋にいるパオロに話しかけ、イカダに乗り河を下る。

EVENT

06 TOWN 学問の町ミンツ →P106

Mintche

ミンツ大学の光晶霊研究室に居るサンクに会ってキールの所在を聞く。

ここまでに入手可能なレンズ数
9/60

13 TOWN 木陰の村モルル →P118
Morle

マゼットの家に行き、水晶霊の河の場所を教わる。

ピエールとカトリーヌ【期間限定】
EVENT P333 モルル MAP P118

レンズ収集
EVENT P329 モルル MAP P118

ワンダーシェフ「フルーツジュース」
EVENT P330 モルル MAP P118

ワンダーシェフ「やさいサラダ」
EVENT P330 モルル MAP P118

12 DUNGEON モルル奥地 →P122
Morles Forest

インセクトプラントを倒して、メルディとクィッキーを助ける。メルディが仲間に戻る。

11 TOWN 木陰の村モルル →P118
Morle

マゼット博士の家に行き、オージェのピアスをもらう。突然マゼットの家を飛び出したメルディを追ってモルル奥地へ。

レンズ収集
EVENT P329 望郷の洞窟 MAP P114

号令修得「しゅうちゅうこうげき」
EVENT P332 インフェリア GPS(118:144) MAP P156

10 DUNGEON 望郷の洞窟 →P114
Nostos Cave

途中、エッグベアを倒して通過。

レンズ収集
EVENT P329 ミンツ MAP P106

09 DUNGEON ミンツの岩山 →P110
Mt. Mintche

通過のみ。

レンズ収集
EVENT P329 岩山の観測所 MAP P112

08 TOWN 岩山の観測所 →P112
Minche Observatory

観測所に入るとキールが仲間に加わる。マゼット博士と会うためモルルの村を目指す。

07 DUNGEON ミンツの岩山 →P110
Mt. Mintche

通過のみ。

クレーメルボール【期間限定】
EVENT P328 ミンツ MAP P106

レンズ収集
EVENT P329 ミンツ MAP P106

ワンダーシェフ「ハンバーガー」
EVENT P330 ミンツ MAP P106

ピエールとカトリーヌ【期間限定】
EVENT P333 ミンツ MAP P106

『テイルズ』クイズ
EVENT P334 ミンツ MAP P106

ラシュアン河下り
EVENT P344 ラシュアン河の桟橋 MAP P102

モンスター図鑑
EVENT P336 モルル MAP P118

EVENT
14 水晶霊の河 →P124
DUNGEON
Undine Stream

水の大晶霊ウンディーネを倒して契約を結ぶ。

レンズ収集
EVENT P329 水晶霊の河 MAP P124



密林の守護者ジャングラーを1体倒すたびに、出口をふさぐように立つ石像も1体ずつ無くなっていく。

EVENT
15 いざないの密林 →P126
DUNGEON/// Forest of Temptation

像を向かいあわせにして密林の奥地へと進み、途中ジャングラー5体を倒して通過。

レンズ収集
EVENT P329 ラシュアンの森 MAP P096
いざないの密林 MAP P126

インフェリア城門、王立天文台、セイファート教会の順で移動する。そのあと、インフェリア城西塔の2階にある客室へ行って宿泊。翌朝キールが仲間に戻ったら、謁見の間に移動する。

TOWN/// Inferia City
16 王都インフェリア →P134
EVENT

レンズ収集
EVENT P329 王都インフェリア MAP P134

ワンダーシェフ「クリームシチュー」
EVENT P330 王都インフェリア MAP P134

ワンダーシェフ「ふわふわケーキ」
EVENT P330 王都インフェリア MAP P134

王立劇場ウルタス・ブイ
EVENT P336 王都インフェリア MAP P134

ホテルインフェリア宿泊イベント
EVENT P336 王都インフェリア MAP P134

エタポケ1
EVENT P337 王都インフェリア MAP P134

インフェリア闘技大会
EVENT P339 王都インフェリア MAP P134

17 EVENT TOWN インフェリア港 →P142
Inferia Port

バロール行きの船に乗る。乗船する直前にキールが仲間から外れる。

レンズ収集
EVENT P329 インフェリア港 MAP P142

ワンダーシェフ「さかななべ」
EVENT P330 インフェリア港 MAP P142

18 EVENT TOWN バロール港 →P144
Barole Port

通過のみ。

レンズ収集
EVENT P329 バロール港 MAP P144

ワンダーシェフ「いかリング」
EVENT P330 バロール港 MAP P144

EX TOWN /// Ferry 定期連絡船 →P146

レンズ収集
EVENT P329 定期連絡船 MAP P146

ピエールとカトリーヌ【期間限定】
EVENT P333 定期連絡船 MAP P146

19 EVENT TOWN 商業の町バロール →P148
Barole

道具屋の前に行ってレイスと出会う。そのあと宿屋の前でレイスを仲間に加えて、風晶霊の空洞を目指す。

レンズ収集
EVENT P329 バロール MAP P148

ワンダーシェフ「グラタン」
EVENT P330 バロール MAP P148

ワンダーシェフ「ステーキ」
EVENT P330 バロール MAP P148

ピエールとカトリーヌ【期間限定】
EVENT P333 バロール MAP P148

盗人少年ベッポ【期間限定】
EVENT P342 バロール MAP P148

算術勝負【期間限定】
EVENT P343 バロール MAP P148

20 EVENT DUNGEON 風晶霊の空洞 →P152
Sylph Cavern

風の大晶霊シルフを倒して契約を結ぶ。出口でレイスと別れた直後、キールと合流。

レンズ収集
EVENT P329 風晶霊の空洞 MAP P152
インフェリアGPS(162:45) MAP P156
インフェリアGPS(14:74) MAP P158
ファロース教会 MAP P168

号令修得「うしろのてきをねらえ」
EVENT P332 インフェリアGPS(100:100) MAP P159

号令修得「まえのてきをねらえ」
EVENT P332 インフェリアGPS(162:45) MAP P158

クレーメルチェック
EVENT P343 ファロース教会 MAP P168

ここまでに入手可能なレンズ数 25/60

EX TOWN /// Chambard 熱砂の町シャンバール →P160

レンズ収集
EVENT P329 シャンバール MAP P160

ワンダーシェフ「カルボラーナ」
EVENT P330 シャンバール MAP P160

ワンダーシェフ「ペスカトーレ」
EVENT P330 シャンバール MAP P160

ピエールとカトリーヌ【期間限定】
EVENT P333 シャンバール MAP P160

シャンバルーン【期間限定】
EVENT P345 シャンバール MAP P160

料理対決
EVENT P346 シャンバール MAP P160

ここまでに入手可能な
レンズ数
27/60

レンズ収集
EVENT P329 霊峰ファロース MAP P170

EVENT

23 霊峰ファロース

DUNGEON/// Mt. Farlos

→P170

登山途中ファラが仲間から外れるが、頂上で合流。レイシスを倒し、光の橋を渡ってセレスティアの岬の砦へ。



追ってきたレイスを振り切り、光の橋を渡るリッドたち。光の玉に包まれセレスティアへ。

EVENT

21 火晶霊の谷

DUNGEON
Efreet Gorge

→P164

火の大晶霊イフリートを倒して契約を結ぶ。

EVENT

22 ファロース教会

TOWN
Farlos Church

→P168

休憩室で休み霊峰ファロースへ。

レンズ収集
EVENT P329 火晶霊の谷 MAP P164

ピエールとカトリーヌ【期間限定】
EVENT P333 レグルス道場 MAP P104

DISC 2 岬の砦～セイファートリング

EVENT **24** TOWN 岬の砦→P178

通過のみ。

レンズ収集
EVENT P329 岬の砦 MAP P178

EVENT **25** TOWN 晶霊の棲む町アイメン→P180

メルディに町を案内してもらい、錬金術工房(道具屋)、給水タンクの前、武器工房(武具屋)に行ったあとメルディの家に戻る。翌日、メルディの家の2階にいるファラを起こし、2人で図書館へ。図書館にいるキールとメルディを連れてメルディの家に戻る。

レンズ収集
EVENT P329 アイメン MAP P180
ワンダーシェフ「あまにんどうふ」
EVENT P330 アイメン MAP P180
ワンダーシェフ「ザラメライス」
EVENT P330 アイメン MAP P180
エタポケ2【期間限定】
EVENT P337 アイメン MAP P180
称号一覧・キール「ぼさぼさあたま」【期間限定】
EVENT P364 アイメン MAP P180

EVENT **26** TOWN アイメン駅→P184

駅員に話しかける。

ワンダーシェフ「にがりマーボー」
EVENT P330 ルイシカ MAP P186
ワンダーシェフ「ホットボルシチ」
EVENT P330 ルイシカ MAP P186

ここまでに入手可能なレンズ数 29/60

EVENT **27** TOWN 晶霊の棲む町アイメン→P180

武具屋のサグラから「トレインケイジ」を2000ガルドで購入する。

EVENT **28** TOWN アイメン駅→P184

駅員に話しかけ、列車に乗る。

晶霊鉄道その1
EVENT P347 アイメン駅 MAP P184

EVENT **29** TOWN ルイシカ駅→P184

通過のみ。

号令修得「とつげきしろ」
EVENT P332 セレスティアGPS(81:38) MAP P220

EVENT **30** TOWN 廃墟の村ルイシカ→P186

地下研究室にいるガレノスに会うと居間へ移動。一度別れたあと、再び地下研究室に行く。

31 EVENT
TOWN
ルイシカ駅 →P184

駅員に話しかけ廃坑駅に向かう。

晶霊鉄道その2
EVENT P347 ルイシカ駅 MAP P186

32 EVENT
DUNGEON///
地晶霊の廃坑 →P188

地の大晶霊ノームを倒し契約を結ぶ。

レンズ収集
EVENT P329 地晶霊の廃坑 MAP P188

ウィス入手
EVENT P348 地晶霊の廃坑 MAP P188

セレスティアの7大秘宝「コルレーンのつぼ」
EVENT P363 地晶霊の廃坑 MAP P188

33 EVENT
TOWN
チャットの小屋 →P194

エレベータ部屋に行くと眠らされ、チャットの小屋地下へ運ばれる。

ワンダーシェフ「ミツラーメン」
EVENT P330 チャットの小屋 MAP P194

34 EVENT
DUNGEON///
チャットの小屋地下 →P196

ガーディアントを倒しチャットの小屋へ戻る。

レンズ収集
EVENT P329 チャットの小屋地下 MAP P196



アイフリードの遺産であるバンエルティア号。リッドたちを乗せ、大海原に向けて出発する。

35 EVENT
DUNGEON
チャットの小屋地下 →P196

エレベータ部屋に行ってチャットの子分になる。

36 EVENT
TOWN
バンエルティア号 (第1段階) →P208

チャットに続いて操舵室へ行き、バンエルティア号を出発させる。

レンズ収集
EVENT P329 バンエルティア号(第1段階) MAP P208

セレスティアの7大秘宝「バンエルティア号」
EVENT P363 バンエルティア号(第1段階) MAP P208

EVENT 37

TOWN 港町ペイルティ →P210

宿屋に入りガストンに話しかける。そのあと登山道具屋で防寒服を選択する。防寒服の選択は、リッドは店員に話しかけて決定する。そしてファラ、メルディ、キールの3人に話しかけ、それぞれポンチョ、ケープ、オーバーマントを着せる。

ワンダーシェフ「しぶずし」
EVENT P330 ｜ ペイルティ ｜ MAP P210

ワンダーシェフ「エビチリリ」
EVENT P330 ｜ ペイルティ ｜ MAP P210

EVENT 38

DUNGEON 氷晶霊の山 →P212

氷の大晶霊セルシウスを倒し契約を結ぶ。

レンズ収集
EVENT P329 ｜ 氷晶霊の山 ｜ MAP P212

EVENT 39

TOWN 港町ペイルティ（氷解後）→P216

ガストンから「ミアキスバッジ」をもらって宿泊。アイメンへ向かうことに。

レンズ収集
EVENT P329 ｜ ペイルティ（氷解後） ｜ MAP P216

ワンダーシェフ「ひやピリちゅうか」
EVENT P330 ｜ ペイルティ（氷解後） ｜ MAP P216

放浪の画家リシテア
EVENT P349 ｜ ペイルティ（氷解後） ｜ MAP P216

EVENT 40

TOWN バンエルティア号（第1段階）→P208

チャットに続いて操舵室へ行き出発する。
※以降チャットを任意で仲間にできる。

レンズ収集
EVENT P329 ｜ セレスティアGPS(60:126) ｜ MAP P221

号令修得「こまかいわざをつかえ」
EVENT P332 ｜ セレスティアGPS(131:117) ｜ MAP P220

特技修得チャット「ポイハン」
EVENT P350 ｜ セレスティアGPS(183:130) ｜ MAP P222

EVENT 41

TOWN 晶霊の棲む町アイメン（崩壊後）→P224

図書館へ行くとヒアデスと戦闘。戦闘後、武器工房（武具屋）のサグラの所へ行く。

レンズ収集
EVENT P329 ｜ アイメン（崩壊後） ｜ MAP P224

アラウンド・ザ・セレスティア
EVENT P351 ｜ ペイルティ（氷解後） ｜ MAP P216

EVENT 42

TOWN 職人の町ティンシア →P226

町の奥にあるシルエシカのアジトへ行くと、シルエシカへいと戦闘。そのあと、シルエシカのリーダーであるフォッグと出会う。晶霊砲の開発のためキールはアジトに残り、かわりにフォッグが仲間に加わり雷晶霊の遺跡へ向かう。

レンズ収集
EVENT P329 ｜ ティンシア ｜ MAP P226

ワンダーシェフ「おこげサンド」
EVENT P330 ｜ ティンシア ｜ MAP P226

ワンダーシェフ「スイートパフェ」
EVENT P330 ｜ ティンシア ｜ MAP P226

ホテルティンシア宿泊
EVENT P349 ｜ ティンシア ｜ MAP P226

放浪の画家リシテア
EVENT P349 ｜ ティンシア ｜ MAP P226

早食い勝負
EVENT P352 ｜ ティンシア ｜ MAP P226

ここまでに入手可能なレンズ数
40/60

EVENT

43 DUNGEON/// 雷晶霊の遺跡 →P232

雷の大晶霊ヴォルトを倒し契約を結ぶ。

レンズ収集

EVENT P329 雷晶霊の遺跡 MAP P232

ドルアーガセット「エクスカリバー」

EVENT P362 雷晶霊の遺跡 MAP P232



改造ドックからバンエルティア号に乗り込むと、バリル城の前で艦隊戦が行なわれる。

EVENT

44 TOWN 職人の町ティンシア →P226

シルエシカのアジトへ戻るとフォッグが仲間から外れる。晶霊砲実験室に行くとキールが仲間に復帰し、アイラからスイートルームの宿泊券をもらう。ホテルに宿泊した夜、メルディとファラの部屋に行ったあとメルディを探しにホテルの屋上へ。翌日改造ドックに停泊しているバンエルティア号に乗り込みバリル城を目指す。

※チャットが仲間にいるとシルエシカのアジト入口で強制的に外れる。

EVENT

45 DUNGEON/// バリル城 →P240

シゼルと戦う。戦闘は負けてもかまわない。

※以降チャットを任意で仲間にできる。

レンズ収集

EVENT P329 バリル城 MAP P240

エタポケ3

EVENT P338 アイメン駅 MAP P184

ルイシカ駅 MAP P184

アイメン(崩壊後) MAP P224

放浪の画家リシテア

EVENT P349 岬の砦 MAP P178

ルイシカ MAP P186

特技修得フォッグ「エアブレイド」

EVENT P350 ベイルティ(氷解後) MAP P216

フォッグの武器開発「プラズマカノン」

EVENT P352 ティンシア MAP P226

EVENT

46 TOWN 廃墟の村ルイシカ →P186

村に入りガレノスに会う。

EVENT

47 TOWN 職人の町ティンシア →P226

シルエシカのアジトへ行く。

※以降フォッグを任意で仲間に入れたりはずしたりすることが可能。

レンズ収集
EVENT P329 バンエルティア号（第2段階） MAP P254

チャットに続いて潜水艇格納庫へ。格納庫のアイフリードの像の前まで行って潜水艇に乗り込む。
※以降チャットを任意で仲間にできる。

51 EVENT
TOWN バンエルティア号（第2段階）→P254

レンズ収集
EVENT P329 アイフリードの洞窟 MAP P250

フォッグの武器開発「グランマグナム」
EVENT P352 ディンシア MAP P226

ゴール部屋のアイフリード像に話しかけて、改造ドックまで行く。改造ドックまで行くとバンエルティア号が第2段階へと改造される。
※チャットが仲間にいると改造ドックで強制的に外れる。

EX TOWN 歓喜の町ジイニ→P256

DUNGEON アイフリードの洞窟→P250
50 EVENT

レンズ収集
EVENT P329 ジイニ MAP P256

ワンダーシェフ「からおでん」
EVENT P330 ジイニ MAP P256

TOWN チャットの小屋→P194
49 EVENT

ワンダーシェフ「しゃくねつカレー」
EVENT P330 ジイニ MAP P256

チャットの小屋に行き、遠征の橋のヒントを得る。

ワンダーシェフ「びりじゃが」
EVENT P330 ジイニ MAP P256

セレシーマップ
EVENT P354 ジイニ MAP P256

ジイニのウィス
EVENT P354 ジイニ MAP P256

レンズ収集
EVENT P329 セイファート神殿 MAP P248

EVENT 48

ジイニのオークション
EVENT P356 ジイニ MAP P256

ダンスオーディション
EVENT P358 ジイニ MAP P256

TOWN セイファート神殿→P248

セレスティアの7大秘宝「レジュームリング」
EVENT P363 ジイニ MAP P256

EX DUNGEON 闇の洞窟→P258

セイファート第一の試練は望郷の洞窟で倒したエッグベアの過去を体験することになる。キャンプポイントまでたどり着きハーシェル、ツァイベルと戦闘すると試練は終了。戦闘は負けてもかまわない。

ここまでに入手可能なレンズ数 52/60



神殿の奥へ進むとセイファートの使者と名乗る男と出会う。このあと試練が始まる。

レンズ収集
EVENT P329 闇の洞窟 MAP P258

特技修得フォッグ「アクアスパイラル」
EVENT P349 ディンシア MAP P226

隠し晶霊「シャドウ」
EVENT P359 闇の洞窟 MAP P258

ビエールとカトリーヌ
EVENT P333 王都インフェリア MAP P134
パロール MAP P148
シャンバール MAP P160

クレーメルボール
EVENT P328 ミンツ MAP P106

算術勝負
EVENT P343 パロール MAP P148

シャンバルーン
EVENT P345 シャンバルーン MAP P160

エタポケ4
EVENT P338 ラシュアン MAP P098

特技修得チャット「エターナルスロー」
EVENT P350 チャットの小屋 MAP P194
アイフリードの洞窟 MAP P250

オプション船室
EVENT P353 インフェリア港 MAP P142
ティンシア MAP P226

海戦シミュレーション
EVENT P354 バンエルティア号(第2段階) MAP P254

ピコハンリベンジ
EVENT P360 チャットの小屋 MAP P194
セレスティアGPS(120:128) MAP P222

漆黒の翼
EVENT P360 ジイニ MAP P256
いざないの密林 MAP P126
黒晶霊の空洞 MAP P152
火晶霊の谷 MAP P164
王都インフェリア MAP P134

レンズ収集
EVENT P329 アイフリードの墓 MAP P266

飛行艇入手
EVENT P361 アイフリードの墓 MAP P266

EX DUNGEON//// Sunken Ship
沈没船→P272

EX DUNGEON//// Tomb of Aifread
アイフリードの墓→P266

インシーマップ
EVENT P361 沈没船 MAP P272

EX DUNGEON//// Farlos Church
ファロース教会地下→P276

隠し晶霊「マクスウェル」
EVENT P359 ファロース教会地下 MAP P276

ドルアーガセット「ゴールデンヘルム」
EVENT P362 ファロース教会地下 MAP P276

EX DUNGEON//// Aifread's Underwater Hideout
インシーアジト1～4→P280

EVENT 54
TOWN
バンエルティア号
（第2段階）→P254

操舵室へ行って出発を選択するか、潜水艇に乗り込む。

レンズ収集
EVENT P329 アイフリードの台座 MAP P264

レンズ収集
EVENT P329 インシーアジト3 MAP P280

特技修得チャット「コチハン」
EVENT P329 インシーアジト2 MAP P280

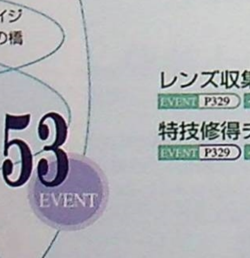
EVENT 53
TOWN
アイフリードの台座～
遠征の橋～中継基地→P264

台座内のソケットに集めた5つのシルバーケイジを取り付ける。そのあと海面に出現した遠征の橋から中継基地へ経由し、インフェリアに戻る。

TOWN
セレシーアジト1～5→P262

EVENT 52

セレシーアジト1～5で、それぞれシルバーケイジ1～5を入手する。



セレシーアジト1の地面に刺さっている不思議な剣は、この時点では入手することができない。

ここまでに入手可能なレンズ数
55/60



セイファートリングに突入したバンエルティア号は、オルバース爆動により転覆する。

操舵室で出発するを選択後、セイファートリングに突入する。

EVENT 59

TOWN
バンエルティア号（第2段階）→P254

TOWN
セイファート観測所→P286
Seyfert Observatory

58 EVENT

セイファート観測室へ行く。そのあと試練の門へ行き、セイファート最後の試練を受ける。最後の試練はシゼルとメルディの過去を体験する。追っ手を倒しつつルイシカの村の入口まで行くと試練は終了。試練のあと、観測室の鍵穴にセイファートキーを差し込むとセイファートリングの一部が壊れる。

特技修得フォッグ「レイジレーザー」
EVENT P350 岬の砦 MAP P178

フォッグの武器開発「インパルスカノン」
EVENT P352 ティンシア MAP P226

TOWN
インフェリア港→P142
Inferia Port

57 EVENT

港へ行くとインフェリアンガードと戦闘。戦闘後バンエルティア号へ乗り込む。

インフェリア軍によって囚われの身となるが、アレンデ姫の助力により牢屋から脱出する。脱出後、バンエルティア号が停泊しているインフェリア港へ。

インフェリア軍に捕らわれたあと、レイシス殺害の疑いをかけられ牢屋に入れられてしまう。



EVENT 56

TOWN
王都インフェリア→P134
InferiaCity

EVENT 55

TOWN
セイファート庭園→P282
SeyfertGarden

セイファート第二の試練はキールの過去を体験する。起床後1階へ移動し、リッドとファラが呼びに来たら村の入口へ移動。そのあとファラの提案に従い、リッドを追いかけてレグルス地下へ移動すると試練は終了。

DISC 3 最果ての村ラシュアン（過去）～ネレイドの迷宮

EVENT 60 TOWN 最果ての村ラシュアン（過去）

Racheans

→P290

村の入口にいるファラに話しかける。

EVENT 61 TOWN 職人の町ティンシア

→P226

シルエシカのアジトで目覚めたら司令官室に行く。インフェリア軍に捕らわれたアイラを救出するためバリル城へ。
※以降チャットを任意で仲間にできる。

EVENT 62 DUNGEON バリル城

→P292

晶霊砲建設現場へ行きヒアデスと戦闘。

EVENT 63 TOWN 職人の町ティンシア

→P226

会議終了後、ファラに話しかけリバヴィウス鉱を得るためにインフェリアに向かう。
※以降フォッグを任意で仲間に入れたり外したりすることが可能。



インフェリアに到着すると、ファラがリバヴィウス鉱はレグルスの丘にあると語る。

EVENT 64 DUNGEON///Regulus Knoll レグルスの丘

→P294

光の大晶霊レムを倒して契約を結び、レグルス地下の奥で「せいうんせき」（リバヴィウス鉱の結晶）を入手する。

放浪の画家リシテア
EVENT P349 ジイニ MAP P256

特技修得フォッグ「ダークイレイザー」
EVENT P350 ルイシカ MAP P186

フォッグの武器開発「フォトンイレイズ」
EVENT P352 ティンシア MAP P226

EVENT 65 TOWN 最果ての村ラシュアン

Racheans

→P098

メルディの回復を待ち、バリル城へ向かう。

ここまでに入手可能なレンズ数
55/60

特技修得フォッグ「エレメンタルマスター」
EVENT P350 ジイニ MAP P256

フォッグの武器開発「メガグランチャー」
EVENT P352 ティンシア MAP P226

隠し晶霊「ゼクンドゥス」
EVENT P359 シゼル城 MAP P300

飛行艇入手
EVENT P361 シゼル城 MAP P300

セレスティアの7大秘宝「デッキブラシ」
EVENT P363 バンエルティア号(第2段階) MAP P254
バンエルティア号(第3段階) MAP P310

セレスティアの7大秘宝「ブッシュベイビー」
EVENT P363 ルイシカ MAP P186

EVENT 68

DUNGEON/// Shizel Castle

シゼル城 →P300

シゼルを倒す。
※シゼルを倒すとエンディングへ。

DUNGEON

バリル城 →P292

66 EVENT

「せいうんせき」(リバヴィウス鉱の結晶)を持って晶霊砲建設現場へ行くとフリンジ砲が完成する。そのあと、ガレノスにセイファート観測所へ連れて行くよう頼まれる。

今までの冒険の思い出を語り合うキールとメルディ、それぞれの思いを胸に決戦へとむかう。



EVENT 67

TOWN

セイファート観測所 →P286

Seyfert Observatory

ガレノスを連れてセイファート観測所へ。

ラストフェンサー
EVENT P361 バリル城 MAP P292
アイメン(崩壊後) MAP P224

EX TOWN/// バンエルティア号（第3段階）→P310

レンズ収集
EVENT P329 インフェリアGPS(160.131) MAP P156

EX TOWN/// Craymel Hot Spring 晶霊温泉→P312



最初は"？？？"と表示され、次回から"晶霊温泉"と表示される。ねこにんの里も同様。

レンズ収集
P329 P312

特技修得チャット「バラライボール」
P349 P312

EX TOWN/// ねこにんの里→P314



最上階にいくと塔の守護者であるワルキューレと出会い、リッド1人で戦うことになる。

レンズ収集
EVENT P329 ねこにんの里 MAP P314

セレスティアの7大秘宝「楽園」
EVENT P363 ねこにんの里 MAP P314

EX DUNGEON/// Glimmer Spire きらめきの塔→P316

ドルアーガセット「ジェットブーツ」
EVENT P362 きらめきの塔 MAP P316

ドルアーガセット「ゴールドアーマー」
EVENT P362 きらめきの塔 MAP P316

セレスティアの7大秘宝「S・D」
EVENT P363 セレシーアジト1 MAP P262

EX DUNGEON/// Nereid's Labyrinth ネレイドの迷宮→P320

※ネレイドの迷宮は1度ゲームをクリアしたセーブデータがないと出現しない。

ドルアーガセット「Bラインシールド」
EVENT P362 ネレイドの迷宮 MAP P320

ドルアーガセット「Hガントレット」
EVENT P362 ネレイドの迷宮 MAP P320

ここまでに入手可能なレンズ数
60/60

Chapter 4

MAP&TACTICS

マップ攻略





タウン＆ダンジョン

1 最果ての村ラシュアン	GPS: *22.105*	… P098
2 ラシュアン河の桟橋	GPS: *31.122*	… P102
3 レグルス道場	GPS: *23.124*	… P104
4 学問の町ミンツ	GPS: *68.141*	… P106
5 ミンツの岩山	GPS: *59.155*	… P110
6 岩山の観測所	GPS: *59.153*	… P112
7 望郷の洞窟	GPS: *88.149*	… P114
8 木陰の村モルル	GPS: *125.157*	… P118
9 水晶霊の河	GPS: *152.126*	… P124
10 いざないの密林	GPS: *150.146*	… P126
11 王都インフェリア	GPS: *187.120*	… P134
12 インフェリア港	GPS: *181.108*	… P142
13 バロール港	GPS: *57.41*	… P144
14 商業の町バロール	GPS: *51.40*	… P148
15 風晶霊の空洞	GPS: *27.65*	… P152
16 熱砂の町シャンバール	GPS: *188.59*	… P160
17 火晶霊の谷	GPS: *221.76*	… P164
18 ファロース教会	GPS: *93.110*	… P168
19 遠征の橋	GPS: *99.92*	… P264
20 アイフリードの墓	GPS: *88.64*	… P266
21 レグルスの丘	GPS: *16.118*	… P294
22 きらめきの塔	GPS: *107.23*	… P316
23 晶霊温泉	GPS: *208.108*	… P312

Inferia World Map
インフェリア ワールドマップ



フィールド隠しマップ

24 レグルス道場・南	GPS: *24.132*	… P156
25 ミンツの岩山・北西	GPS: *50.149*	… P156
26 木陰の村モルル・北	GPS: *113.144*	… P156
27 水晶霊の河・北	GPS: *150.114*	… P156
28 水晶霊の河・北の岬	GPS: *150.102*	… P157
29 いざないの密林・東の島	GPS: *187.140*	… P157
30 いざないの密林・北	GPS: *160.131*	… P157
31 インフェリア港・北	GPS: *182.90*	… P157
32 商業の町バロール・北	GPS: *52.25*	… P157
33 商業の町バロール・西	GPS: *39.36*	… P157
34 商業の町バロール・北西の島	GPS: *18.12*	… P158
35 風晶霊の空洞・南西	GPS: *14.74*	… P158
36 熱砂の町シャンバール・北	GPS: *186.33*	… P158
37 熱砂の町シャンバール・北東の島	GPS: *211.31*	… P158
38 熱砂の町シャンバール・北西の島	GPS: *162.45*	… P158
39 火晶霊の谷・南の島	GPS: *226.90*	… P158
40 ファロース教会・北東	GPS: *100.100*	… P159
41 きらめきの塔・南の島	GPS: *120.54*	… P159

SUBMARINE MAP

1 セイファート庭園	GPS: *168.20*	… P282
2 沈没船	GPS: *34.4*	… P272
3 インシーアジト1	GPS: *76.122*	… P278
4 インシーアジト2	GPS: *119.122*	… P278
5 インシーアジト3	GPS: *142.1*	… P279
6 インシーアジト4	GPS: *226.130*	… P279

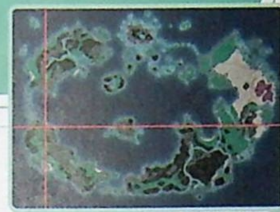


Racheaus Forest

ラシュアンの森

EVENT NO. 01

CHART//P078



GPS 22.105

SUB EVENT

レンズ収集	P329

MONSTER



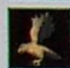
カンバラーベア	No.20	P399
弱点：火		
耐性：氷		



スライム	No.28	P406
弱点：火 氷		
耐性：水		

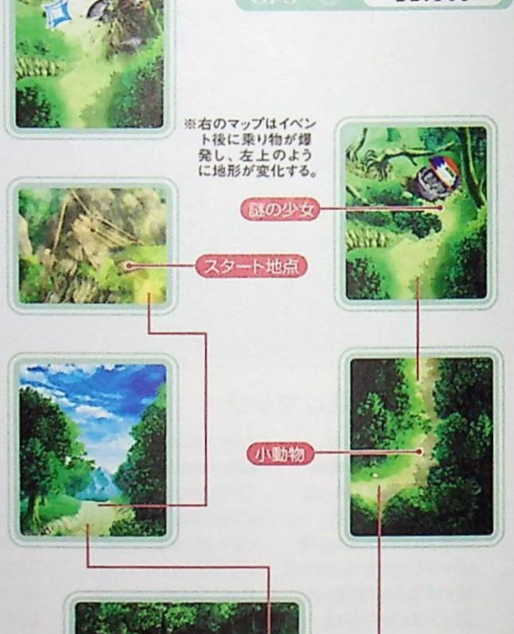


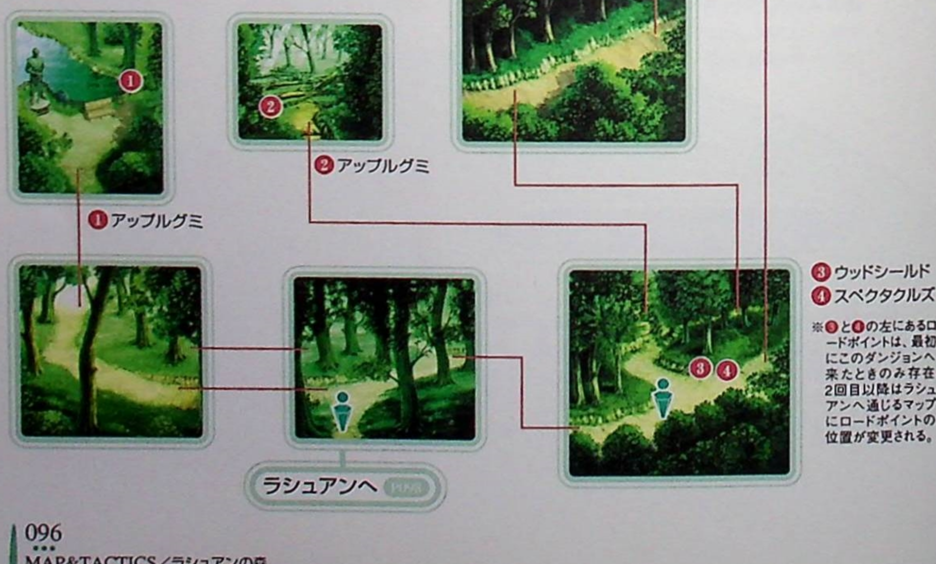
ナイトレイド	No.17	P411
弱点：火		
耐性：氷		



ロッキーホーク	No.27	P425
弱点：火		
耐性：氷		

入手可能なレンズ枚数 1枚





空から落ちてきた謎の少女

Racheans Forest

MAP//P096 ラシュアンの森

森の見張り台で久々に出会い、話を交わすリッドとファラ。そのとき空から降ってきた物体によって、2人の運命は大きく変わることになる。

EVENT NO 01 あわてず森を探索する

CHART//P078

オープニングイベントが終わると、スタート地点からゲーム開始となる。イベントを進めるだけなら、そのまま小動物がいるマップを通り、謎の少女がいる場所まで行けばよい。しかし、謎の少女の所まで移動してしまうと、強制的に森から出されてしまい、しばらくのあいだ森には戻って来れなくなる。そのまえにマップをひとまわりしてアイテムを手に入れておこう。ダンジョンの中にある**ロードポイント**は、調べてからセーブすると、そのデータをロードしたときダンジョン内のどこでセーブしていても必ずこのポイントから再開することになる。以後、別のダンジョンで何度もお世話になるので覚えておくこと。ロードポイントの近くにある「ウッドシールド」は、取ったら忘れずに装備する。「スペクタクルズ」はこのあとラシュアンで戦うことになるボスのために取っておくといい。このダンジョンでは敵は1体ずつしか出現しないため、適当に攻撃ボタンを叩いているだけでも負けることはまずないだろう。空を飛んでいるロッキーホークが相手のときは、普通の斬りおよび突きは当てにくいので、上空攻撃(P051参照)を使ってダメージを与えよう。戦闘でHPが減ったときは、なるべくロードポイントを調べてHPを回復したい。さして高価ではない「アップルグミ」といえど、序盤では貴重なアイテムなので無駄使いは避けること。また、戦闘レベルをハードやマニアにしているのであれば、ラシュアンでのボス戦に備え、レベルをある程度上げてセーブしておいたほうがいい。



EVENT NO 15 以降 レンズを取りに爆発地点へ

IN THE FUTURE



いざないの密林(P126参照)のキャンプポイントで発生するイベントを見たあとは、再びラシュアンの森に入れるようになる。再度クレーメルクラフト墜落現場へ行くと、キールが仲間にいる場合ちょっとしたイベントが発生し、さらにマップの左にある破片を調べると**レンズ**が入手できる。ただ、いざないの密林クリア直後だとラシュアンの森まで戻るのが大変であることと、レンズを急いで取っても意味がなく、さらにキールが仲間にいないとイベントが見られないという点を考えると、風晶霊の空洞をクリアしてエアリアルボード入手後にラシュアンの森へ戻ったほうがいいだろう。

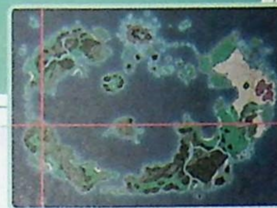
ロードポイント　ラシュアンの森では、ロードポイントを調べずにセーブした場合でもロードポイントから再開することになる。
レンズ　集めてからとある人に話しかけると、様々なアイテムをもらえる(P329参照)。レンズは全部で60枚あるので、すべて手に入れよう。

TOWN

Racheans

最果ての村ラシュアン

EVENT NO. 02 CHART//P078 65 CHART//P090



GPS 22.105

SUB EVENT

コレクター図鑑	P328
レンズ収集	P329
ワンダーシェフ「サンドイッチ」	P330
ワンダーシェフ「オムライス」	P330
エタボケ4	P338

MONSTER



???? No.110 P425

弱点:

耐性:

入手可能なレンズ枚数 2枚





※ベッドで休むことができる。

ラシュアンの森へ P096



❶コレクターずかん



❷アップルグミ



❸アップルグミ
❹アップルグミ
❺アップルグミ
❻アップルグミ



❼500ガルド



8 おしろい
※セレスティアから戻ってきたあとで入手できるようになる



ワンダーシェフ
サンドイッチ







ワンダーシェフ
オムライス

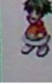


フィールドへ



道具屋「旅人の店」

アップルグミ	100
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ブレッド	60
チーズ	60
レタス	60
ロングソード	300
ホイッスル	300
ソフトレザー	300
クローク	200
レザーヘルム	240
なべのふた	100



驚異の襲撃者

Racheans
MAP//P098 最果ての村ラシュアン

謎の少女を村から追い出すよう決定をくだす村長に反論するファラ。2人がもめていると、突如家の壁を破り奇妙な姿の男が現われた。

EVENT NO. 02 BOSS CHART//P078 **????**

ラシュアンの森で少女と出会うと場面は自動的にラシュアンの村長の家へと移り、村長との会話後に????との戦闘になる。

こちらはリッドとファラの2人で、敵は????の1体のみ。戦闘が始まったら、あとで入手できるようになるモンスター図鑑のために「スペクタクルズ」を使っておこう。????は最初に必ずサンダーブレードを使ってくる。いきなり攻撃を仕掛けようとしてダッシュで近づくとサンダーブレードをまともに食らってしまうので、まずは歩いて接近しよう。そして、敵のサンダーブレードが空振りしたのを確認したらダッシュで一気に距離を詰めて攻撃を仕掛ける。一度接近してしまえば、あとは攻撃を繰り返すだけで問題なく勝てるだろう。この戦闘で負けた場合、所持ガルドを減らされることなくリッドとファラのHPとTPが全回復して再戦となる。戦闘レベルを上げている場合は**????が使う技**が増え、術の詠唱時間も短くなり攻撃力まで上昇する。歯が立たないと思ったら、素直にラシュアンの森でレベルを上げるところからやり直そう。



旅の準備はしっかりと

襲撃者を退けるとファラの家へ場面が移り、言葉の通じない少女の手助けをするため、学士で幼なじみのキールがいるミンツへ向かうことになる。ここでようやくフィールド画面に出られるようになるのだが、そのまえに村をまわりアイテムを手に入れておこう。村中をくまなく調べると、「アップルグミ」5個と料理が2種類、レンズが2個、500ガルド、さらに「**コレクターずかん**」が手に入る。道具屋では料理用の食材と「ライフボトル」を買っておくといい。「アップルグミ」はラシュアンの森や????戦で使っていなければ、ラシュアンの森と村で拾ったものだけで十分足りるだろう。ラシュアンで売っている武器防具は初期装備としてすでに持っているか、このあとすぐに手に入るものがほとんど。ガルドに余裕があるなら斬り突きのバランスに優れる「ロングソード」を買ってもいいが、それ以外はとくに買う必要はない。



????が使う技　ノーマルモードの場合、使ってくる技はライトニング、スパークウェーブ、サンダーブレード。これに加えてハードだとサモンデーモン、マニアだとさらにグランドダッシャーが追加される。
コレクターずかん　本来は村長の持ち物だが、ファラの独断で拝借していくことになる。当然、村長の許可はもらっていない。イケません。

武器は何を使うか？



道具屋の前にいる青年に話しかけると、リッドの武器を交換してもらえる。交換してもらえる武器は「ショートソード」、「ハンドアックス」、「ショートスピア」の3種。それぞれの**武器の特徴**は、「ハンドアックス」はリーチが短めで斬り攻撃力が高く突き攻撃力が低い。「ショートスピア」はリーチこそ長いが敵が密着しているとこちらの攻撃が当たらないことがある。攻撃力は斬りが低く突きが高い。「ショートソード」は斬りと突きのバランスは取れているが攻撃力は低めで、リーチは斧と槍の中間程度。道具屋で「ロングソード」を買ったのであれば、わざわざ武器を交換する必要はないが、そうでなければフィールドマップで何回か戦ってみて使いやすい武器を選ぶといい。減少したHPおよびTPは、リッドの家のベッドで休んで回復させよう。ちなみに武器の交換は**何回でもできる**が、これらの武器を売ってしまうと交換できなくなる。

EVENT NO 54 以降 IN THE FUTURE

材料のヒントを聞き逃さないように





遠征の橋を通りインフェリアに戻ってきてからラシュアンの村長の家に行くとエタポケ4のサブイベント(P338参照)がスタートする。しかし、このサブイベントを最後まで進めるには飛行艇を入手(P361参照)しておかなければならないので、慌ててラシュアンへ来る必要はない。EVENT NO.65でラシュアンに来たとき、ついでにイベントを発生させるといいだろう。村長に「ホウテイバンリ」のことを聞いてから、牛小屋の前にいる老人から「たきぎむし」、ファラの家の下にいる男性から「やまつの」、民家にいる男性から「ほしかわ」の情報を入手しよう。すべての材料を入手後、牛小屋の前にいる老人に「ホウテイバンリ」を煎じてもらってから村長のところへ行くと「エタポケ4」が手に入る。

EVENT NO 65 CHART//P090

イベントを終えたらバリル城へ

レグルスの丘で破壊神ネレイドの影響を受けてメルディが倒れると、介抱のためラシュアンのファラの家へと場面が自動的に移る。ここでは自動的にイベントが進むため、とくにするべきことはない。会話が終わったら、バリル城へと向かおう。

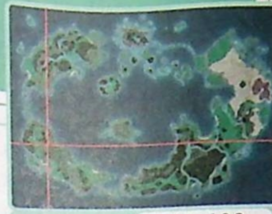
武器の特徴　今後入手する武器もここで紹介したものと同系統なら、程度の差こそあれ同様の特徴がある。自分の戦闘スタイルに合った武器を装備していくようにしよう。
何回でもできる　入手したアイテムがコレクター図鑑に登録されることを考えて一通り交換だけはしておくといい。

TOWN

Big River Racheans

ラシュアン河の桟橋

EVENT NO. 03 CHART//P078 05 CHART//P078



GPS 31.122

SUB EVENT

ラシュアン河下り P344

フィールドへ



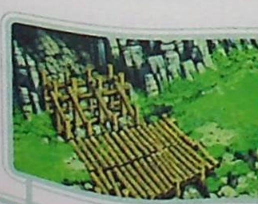


パオロ



※一度でもミンツに入ると工事後のマップに変化する。

補強工事後の桟橋



フィールドへ

Big River Racheans

MAP//P102 ラシュアン河の桟橋

急流を下りミンツへ

メルディを助けるためにミンツを目指すリッドたち。ラシュアン河沿いに進んでいたが、途中崖崩れのせいで道が通行不能になっていた。

EVENT NO.03 崖崩れの現場で話を聞く

CHART//P078

ラシュアンを南下して橋を渡り、川に沿ってさらに下るとラシュアン河の桟橋にたどり着く。中へ入り左下へひたすら進むと崖崩れの現場でイベントが発生し、復旧作業をしている男性から、ミンツへ急ぎたかったらレグルス道場へ行けとアドバイスされる。ここは素直にアドバイスに従い、ラシュアン河の桟橋の西にあるレグルス道場へ向かおう。



EVENT NO.05 パオロの力を借りよう

CHART//P078

レグルス道場でパオロと話をしてから再びラシュアン河の桟橋まで来ると、パオロがリッドたちのことを待っている。彼に話しかけ「準備は出来たか」という問いかけに「はい」と答えると、「ラシュアン河下り」のミニゲームが始まる。内容はあとでプレイできるようになるサブイベントの「ラシュアン河下り」(P344参照)とほぼ同じだが、**アイテムや称号は手に入らない**。ミニゲーム終了後はラシュアン河沿いのフィールドマップ上に出現する。そのまま水辺沿いに南東へ移動し、ミンツへと向かおう。



EVENT NO.06以降 ミニゲームで称号入手

IN THE FUTURE

一度でもミンツに入ると崖崩れによる通行止めが解除され、フィールド上を歩いてラシュアン河の桟橋まで戻れるようになる。そして、パオロがいた場所へ行くと再び「ラシュアン河下り」のミニゲームをプレイできる。ミニゲームの結果によって「アップルグミ」や称号が手に入るが、前者を目的にミニゲームをするのはあまりオススメできない。かかる手間と時間の割に入手できる「アップルグミ」の数は少なく、ミニゲームで稼ぐくらいなら経験値稼ぎを兼ねて敵と戦い、ガルドを貯めて店で購入したほうがいい。



アイテムや称号は手に入らない　急いで河を下ってもプレイ時間短縮以上の意味はないので、面倒ならミニゲームが始まったらコントローラーを放り出して本でも読んでいよう。タイムアタックをするのは、称号やアイテムが手に入るようになってからで十分だ。

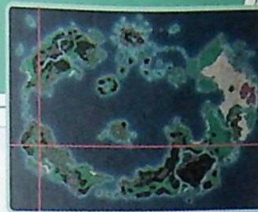
TOWN

Regulus Dojo

レグルス道場

EVENT NO. 04

CHART//P078



GPS 23.124

SUB EVENT

MONSTER



モンク No.41 P422

弱点：

耐性：

入手可能なレンズ枚数 2枚



ワンダーシェフ にくなべ

1 アップルグミ
2 レザーヘルム
3 アップルグミ





4 なべのふた



5 リボン







フィールドへ

宿屋

宿泊料	10（P040参照）

武器屋「百戦百勝」

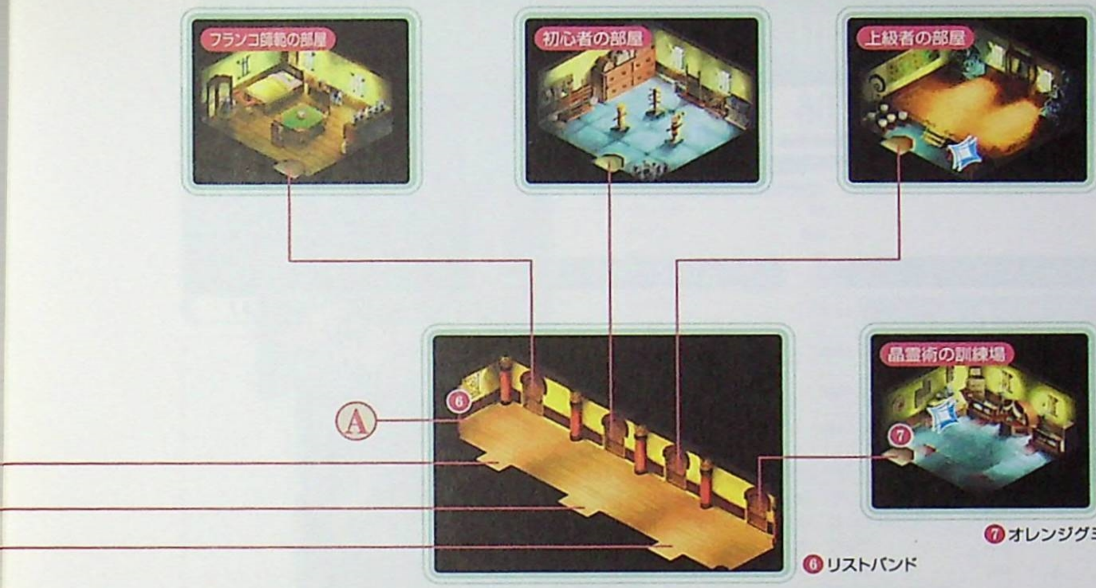
フランシスカ	400
ショートスピア	300
ショートソード	200
パワーアームズ	400

道具屋「豚真珠」

アップルグミ	100
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
スペクタクルズ	50
ベアのにく	150
にんじん	50
キャベツ	60

防具屋「金城鉄壁」

ハードレザー	400
ローブ	300
レザーヘルム	240
リストバンド	240
ウッドシールド	200



7 オレンジグミ

6 リストバンド

英雄が遺した武術の町

Regulus Dojo

MAP//P104 レグルス道場

ミンツへ行く手段を求めてレグルス道場へやってきたリッドたち。師範に会うため道場を訪れた一行は、いきなり道場生たちの襲撃を受ける。

EVENT NO. 04 特技を使いモンクを撃退

CHART//P078

ラシュアン河の桟橋でイベントを発生させておくと、レグルス道場に入ることができる。道場に接近するとそのまま自動的に大道場まで移動し、リッド1人とモンク8体の戦闘になる。モンクは数こそ多いがさほど強くはないので、通常技の連携から特技を出していれば勝てるだろう。仮に負けたとしてもラシュアンの????戦同様、ペナルティなしで再戦になる。モンク戦後はフランコ師範に話しかけるとファラが治癒功を教わる。そして、晶霊術の訓練場にいるパオロと話をすれば、ここでのイベントは終了だ。道場にあるアイテムをすべて入手してから、ラシュアン河の桟橋へ戻ろう。

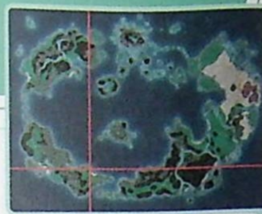


晶霊術の訓練所　パオロと話をしてから一度部屋を出て、再び部屋に入ると道場生が出現し、晶霊の基本的な知識を教えてもらえる。また、初心者の部屋と上級者の部屋では戦闘に関する知識を教えてもらえる。「マニュアルのしょ」(P328参照)も忘れずにもらっておこう。

Mintche

学問の町ミンツ

EVENT NO. 06
CHART//P078



GPS 68.141

SUB EVENT

クレーメルボール	P328
レンズ収集	P329
ワンダーシェフ「ハンバーガー」	P330
ピエールとカトリーヌ	P333
『テイルズ』クイズ	P334

入手可能なレンズ枚数 2枚



宿屋
宿泊料 20（P040参照）



ワンダーシェフ
ハンバーガー



食材屋「お持ち帰りコーナー」

ブレッド	60
ライス	100
チーズ	60
ベアのにく	150
レタス	60
トマト	80
たまねぎ	50



道具屋「購買部」

アップルグミ	100	フランシスカ	400
オレンジグミ	200	ロングスピア	500
パナシーアボトル	160	ロッド	400
ライフボトル	400	リボン	200
スペクタクルズ	50	マント	30
ロングソード	300		



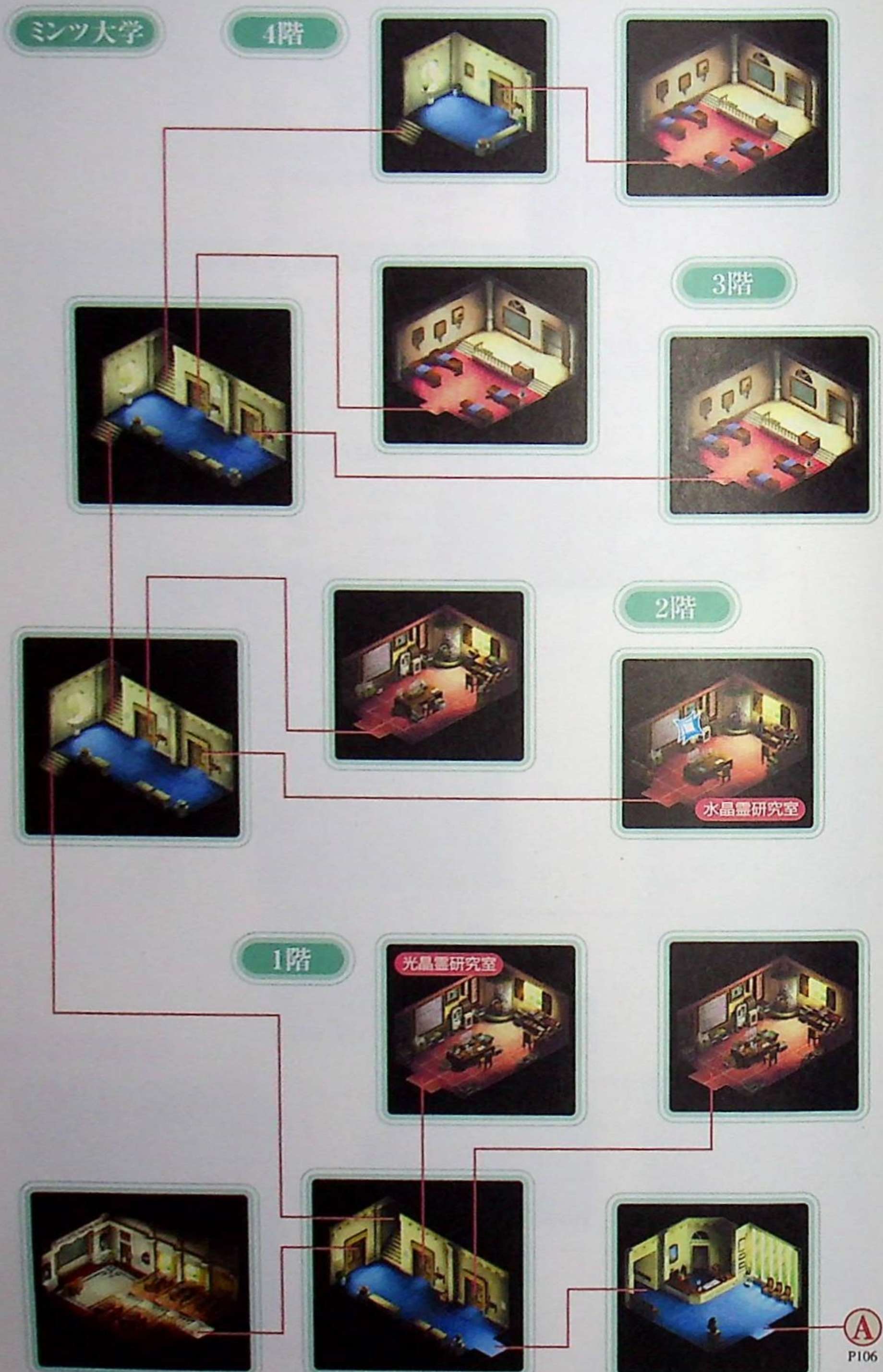


インフェリア港行定期連絡船



一等客室	720＋宿泊料(P040参照)
二等客室	720

※「じょうせんパス」を入手するまで利用できない。


ミンツ大学
4階
3階
2階
水晶霊研究室
1階
光晶霊研究室
A
P106

幼なじみの行方を捜して

Mintche

MAP//P106 学問の町ミンツ

ラシュアン河を下り、ようやく目的地であるミンツへ到着したリッドたち。幼なじみのキールに会うためミンツ大学へと向かうが……。

EVENT NO.06 キールを探しにミンツ大学へ

CHART//P078



ミンツに到着したら、ファラの言葉に従いミンツ大学へ向かおう。大学の受付に行きキールの所属を聞いて、そのまま先へ進み光晶霊研究室へ。そして、部屋の奥にいる赤い髪の研究生サンクに話しかけるとイベントが発生し、現在キールは休学処分を受けていて大学ではなくミンツの南西にある岩山の観測所にいることが分かる。

時期限定サブイベントに注意



ミンツで発生するサブイベントのうち、運動場で発生するピエールとカトリーヌ(P333参照)はここでのイベントを見ておかないと、以後のイベントが発生しない。ファラの称号が欲しいのであれば必ず見ておこう。運動場で発生するクレーメルボール(P328参照)は終盤になってもプレイはできるが、**入手できる称号が変化**してしまうので、最初にミンツに来たとき一度はクリアしておきたい。また、時期限定ではないが、大学の3Fでは『テイルズ』クイズ(P334参照)、食材屋がある部屋ではワンダーシェフ「ハンバーガー」がある。

キールを仲間にしてから大学へ

岩山の観測所でキールを仲間にするまでは、光晶霊研究室以外の研究室に入っても強制的に部屋の外へ出されてしまう。そのため、水晶霊研究室にあるレンズはキールを仲間にしてからでないと取ることはできない。また、キールがいる状態で光晶霊研究室にいるサンクとカーライルに話しかけるとちょっとした会話がある。岩山の観測所から戻ってきたら、ミンツ大学に寄ってレンズを回収しに行きがてら光晶霊研究室に立ち寄ってイベントを見てみるといいだろう。



入手できる称号が変化　EVENT NO.23までにクリアするとリッドの称号「ころがしめいじん」、EVENT NO.54以後にクリアすると、リッドの称号「ブロボウラー」が手に入る。

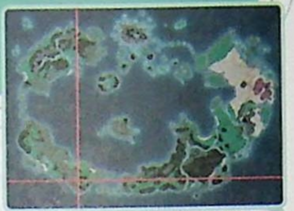


Mt. Mintche

ミンツの岩山

DUNGEON

EVENT NO. 07 CHART//P079 09 CHART//P079



GPS 59.155

MONSTER

	名前	No.	ページ	弱点	耐性
	アーチャー	No.57	P394		
	アローテイル	No.11	P395	雷	地
	ハーピー	No.68	P412	風火	水 氷
	バンデット	No.0	P413	火	
	ロッキーホーク	No.27	P425	火	氷
	ロックゴーレム	No.65	P425	水	火地 雷

岩山の観測所側フィールドへ



※岩山の観測所側から入るとロードポイントが存在する。

岩

洞穴

岩



洞穴

1 ポールアクス
2 600ガルド
3 アップルグミ



岩



洞穴

岩

4 サーベル
5 オレンジグミ

※ミンツ側から入るとロードポイントが存在する。

ミンツ側フィールドへ

観測所へと続く道

Mt. Mintche

MAP//P110 ミンツの岩山

キールがいる観測所は岩山の頂上に建てられている。リッドたちは、獲物を求めて徘徊するモンスターに注意しながら山道を登っていく。

EVENT NO.07 岩で敵の出現を止める

CHART//P079



この岩山ではフィールドや他のダンジョンのように移動中に敵が出現するのは吊り橋があるマップのみ。他のマップでは洞穴から出現する敵シンボルに接触したときのみ戦闘になる。出現する敵パーティはロックゴーレム2体。さらに同時にハーピーまたはロッキーホークが1～2体加わることがある。敵シンボルに接触して戦闘になった場合、戦闘終了後しばらくは操作キャラクターが点滅して敵と接触しなくなるので、そのあいだに先へ進むといい。洞穴から出てくる敵シンボルは**無限に出現**するが、近くにある岩を岩が点滅している場所まで動かして洞穴を塞ぐと敵の出現を止めることができる。洞穴を塞がなくても通行はできるが、帰り道に楽をしたいのであれば、すべて塞いでおいたほうがいい。岩を動かすときはキャラクターを岩の方を向いた状態で接触させて◎ボタンを押しながら方向キーを押そう。



ダンジョンの途中にはキャンプポイントが初めて登場する。ここではフィールド画面と同じようにキャンプでリッドたちのHPを全回復させることができる。アイテムを使用せずにHPを回復できる上に、キャンプポイントでないと発生しないスキット（P037参照）もある。見つけたら積極的に利用していこう。

EVENT NO.09 さっさと下山する

CHART//P079



キャンプポイントでイベントが発生する以外は基本的にEVENT NO.07と同じ。しかし出発地点と目的地が逆になっている関係で、洞穴を岩で塞いでいない場合は敵シンボルを避けるのが難しくなっている。戦闘を回避したいならいったん洞穴を塞いだのちマップを切り替えて敵シンボルを消してしまうといい。

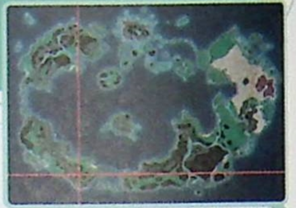
無限に出現　ただし、洞穴1カ所につき同時に出現するシンボルは3体までで、戦闘で数が減るとその分が補充される。
出現を止める　敵シンボルに接触したとき戦うことになるモンスターは、すべて吊り橋のあるマップでも出現する。敵シンボルに触れずに洞穴を塞いでしまっても、モンスター図鑑完成に支障はないので大丈夫。

Mintche Observatory

岩山の観測所

EVENT NO. 08

CHART//P079

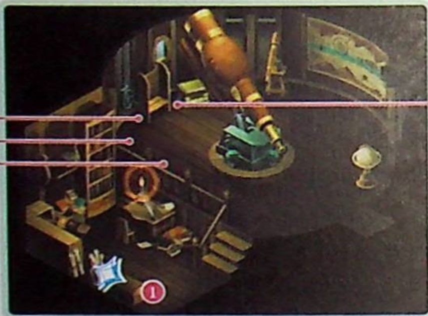


GPS 59.153

SUB EVENT

レンズ収集 P329

入手可能なレンズ枚数 1枚



① ホーリィボトル

旧友との再会

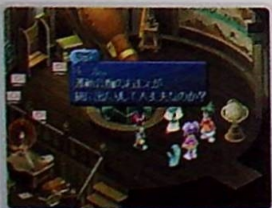
Tower of Rem

MAP//P112 岩山の観測所

ようやく観測所にたどり着いたリッドたちだが、あいにく誰もいない様子。そのとき、突然背後から懐かしい声が聞こえてきた。

EVENT NO. 08 中を調べるまで下山しない

CHART//P079



観測所の中に入ると自動的に物語が進み、幼なじみのキールが仲間になる。イベントが終わると強制的に建物の外に出されてしまうが、ミンツの岩山へ行くまえにもう一度観測所に入り、中にあるレンズと「ホーリィボトル」を取っておこう。4つある空箱をすべて開けると**ちょっとしたイベント**が起こるので、興味があるなら見てみよう。

ちょっとしたイベント　キールがどうやってミンツの岩山を越えて、この観測所までやってきたのかが分かる。モンスターに出会ったときは走って逃げたという話だが、以後明らかになるキールの脆弱さから考えると、彼が普通に走った程度ではとうてい逃げ切れるとは思えない。よほど必死になって走ったのであろう。

COLUMN

フィールドキャラクター七変化？

フィールドマップ上でキャラクターを放っておいたら、突然コントローラーが振動して驚いた経験はないだろうか？　フィールドマップにいるときコントローラーを操作しないでいると、キャラクターが7段階のアクションを起こす。約3分間放っておくと1段階目のようになり、時間とともに2～6段階目と変化していき、約30秒で最後の7段階目になって寝てしまうのだ。このときコントローラーの振動を「ON」にしていると、途中の2段階目と4段階目でキャラクターの動きに合わせて振動する。先の振動はこれが原因。この現象はどのキャラクターが先頭にいる場合でも起きるから、興味があるなら見ておくといいだろう。



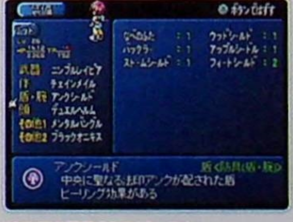
オート戦闘で楽をする

コントローラーの方向キーとボタンを固定しておけば、オートで戦闘を行なうことができる。この方法はモンスターとの実力差がある程度開いていないと通用しないので、経験値とガルド稼ぎに利用するには効率が良いとはいえない。よって、戦闘回数によって得られる称号や特技の使用回数を増やすといった目的で利用するといいだろう。

具体的な方法は、まず術·技画面で戦闘に参加するキャラクターの操作をすべてオートに切り替え、戦闘を素早く終わらせるために攻撃範囲が広く威力の高い術や技、さらにHPを回復させるための術や技を使えるようにしておく。作戦画面で攻撃度、戦闘TP、回復TPの使用頻度を調節しておこう。以上で準備完了だ。次にオート戦闘に適した地形を探す。フィールドマップ上で、付近に町やダンジョンといったマップが切り替わってしまう場所が無い所を選ぼう。適した場所に移動したらコントローラーボタンの固定を行なう。方向キーを上、さらに R1 ボタンをテープなどで止めて固定する。すると、自動的にキャラクターが移動および戦闘を行なってくれる。別の方向およびボタンでもオート戦闘は可能だが、この組み合わせだとキャラクターが無駄な動きをせず、効率よく戦える。



作戦画面でキャラクターの行動をこんな感じに調整しよう。

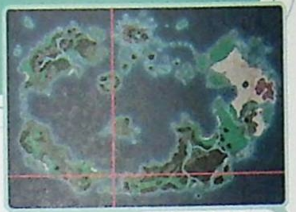


HPやTPを回復するアイテムやオート料理を合わせて使うと安心だ。

Nostos Cave

望郷の洞窟

EVENT NO. 10
CHART/P079



GPS 88.149

SUB EVENT

レンズ収集 P329
エタポケ4 P338

MONSTER



エッグベア No.76 P397
弱点：火
耐性：地水



ゾンビ No.69 P407
弱点：火 光
耐性：氷 闇



グリーンローバー No.79 P401
弱点：火
耐性：闇



ブラウンポット No.44 P417
弱点：
耐性：



シースラッグ No.30 P402
弱点：雷
耐性：水



ボアス No.93 P418
弱点：水 光
耐性：火 闇



スペクター No.16 P406
弱点：火 光
耐性：氷 闇



レッドシザーズ No.14 P423
弱点：氷雷
耐性：水

入手可能なレンズ枚数 1枚



❶チェインアームズ
❷バックラー
❸ライフボトル
❹サークレット



※ミンツ側から入るとロードポイントが存在する。



❺オレンジグミ
❻レイピア
❼パナシーアボトル
❽プロテクター

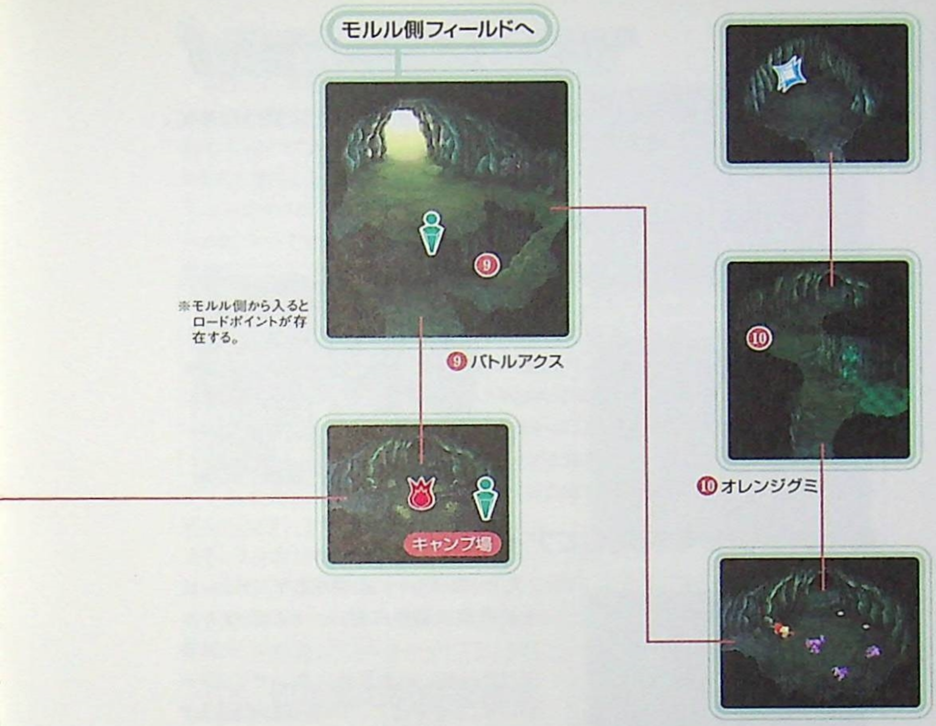


ミンツ側フィールドへ

道具屋「卵商人」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

※雪峰ファロースクリア後はいなくなる。



※モルル側から入るとロードポイントが存在する。

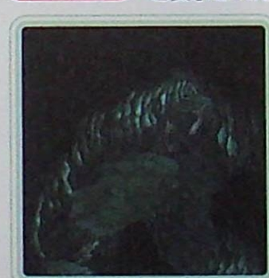
⑨バトルアクス

⑩オレンジグミ

洞窟① 「潮が満ちていきます」と表示された場合



洞窟② 「潮が満ちていきます」と表示された場合



洞窟① 満潮



※洞窟①および洞窟②は潮の満ち引きによってマップが変化する。ただしプレイヤーがキャンプ場よりもモルル側へいる場合、洞窟①は満潮時のマップに変化しない。

新たなる大陸へ

メルニクス語の権威でキールの師でもあるマゼット博士に会うために、リッドたちは望郷の洞窟を抜けて新たなる大陸を目指す。

EVENT NO. 10 まずはアイテムの補充から

CHART//P079

洞窟に入ろうとすると商人が中から出てきてアイテムを買えるようになる。ミンツの岩山から直接来た場合、回復アイテムをここで補充しておこう。「アップルグミ」は当然として、TPを回復する「オレンジグミ」と、モンスター図鑑のことを考えて「スペクタクルズ」、毒状態に陥らせてくる敵がいるので「パナシーアボトル」も買っておこう。



潮の満ち引きを利用してアイテム入手





このダンジョンに出現するモンスターは全般的に火属性に弱い。そこで、キールはファイアボールをメインに戦おう。火属性ほどではないが雷属性に弱いモンスターがいることを考慮し、メルディはライトニングを使うといい。どちらも**ショートカット**に登録しておこう。リッドとファラはまだ選べるほど装備がないので、単純に攻撃力および防御力が高いものを装備しておく。

洞窟①と洞窟②のマップは、ダンジョン内を一定距離移動すると「潮が満ちていきます」→「満潮」→「潮が満ちていきます」→「干潮」(通常)～と状態が変化していく。ただし、商人がいた入口のマップおよび実際にマップが変化する洞窟①と洞窟②内では、いくら移動してもマップは変化せず、キャンプポイントよりもモルル側のマップにいた場合、「干潮」から「潮が満ちていきます」にしか変化しない。さらにフィールドマップに出た場合は、強制的に「干潮」の状態になる。マップの形状が変化するため、洞窟①にある4の「**レイピア**」は「満潮」のとき、洞窟②にある7の「ライフボトル」と8の「サークレット」は「潮が満ちていきます」と表示されないと取れない。このうち、「レイピア」はここでしか入手できないレアなアイテム。コレクター図鑑完成のためにも必ず手に入れておこう。

ショートカット　仲間や自分の特技をL2およびR1ボタンに登録しておき、戦闘中にワンボタンで発動できるようにする機能。P046参照。
レイピア　剣系にしてはめずらしく、斬りより突きの攻撃力のほうが高い。雷神剣のように突き系特技を多用するときに使うといい。

リッドとキールでエッグベアを撃退

洞窟①の途中でキールが疲れて転ぶイベントが発生。その後、キャンプ場まで進むとエッグベアが現われて、リッドとキールの2人で戦うことになる。



エッグベアは火属性が弱点なので、キールはファイアボールを連発、リッドは連携攻撃からキャンセルで雷神剣や魔神剣といった特技を出してダメージを与えていこう。戦闘に慣れたのであれば、**コンボ**を狙ってみてもいい。リッドは突き→斬り→斬りのように3連携攻撃を出してから、キャンセルで雷神剣を出す。このあいだにショートカットボタンを押しっぱなしにしてファイアボールを唱えておき、雷神剣がヒットする瞬間にボタンを離す。うまく攻撃が決まったら、ふたたびリッドが攻撃を仕掛けよう。



エッグベア戦後はモルルを目指して進むだけ。しかし、フィールドに出るまえにモルル側出口のマップから右手に進み、「オレンジグミ」とレンズを取っておこう。

EVENT NO. 54以降 IN THE FUTURE 幻の薬の材料を探せ

このダンジョンでは「エタポケ4」のサブイベント(P338参照)で必要になる「ホウテイバンリ」を作るための材料「たきぎむし」を手に入れることができる。入手条件は、**EVENT NO.54以降**にインフェリアに戻ってからラシュアンで村長と会っていること。牛小屋の前にいる老人からは「たきぎむし」の話を聞けるが、話さずにここへ来てもアイテムは入手できる。以上を満たしているときにキャンプポイントで「キャンプをしますか?」というメッセージを出せば、その後どちらの選択肢を選んでも「たきぎむし」が手に入る。ちなみに、「たきぎむし」は「エタポケ4」を持っておらず、かつ「ホウテイバンリ」「たきぎむし」を持っていない状態なら何回でも手に入れることが可能だ。





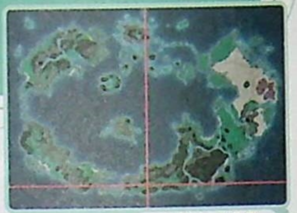
コンボ　相手が攻撃を受けて動けなくなっているところに攻撃をヒットさせるとコンボ(P062参照)になる。敵の反撃を許さず攻撃できる上に、もらえる経験値が増える(P047参照)ので、常に狙っていきたい。
EVENT NO.54以降　数字から分かるように、このイベントができるようになるのはゲームの終盤になってから。

Morle

木陰の村モルル

EVENT NO. 11

CHART/P079



GPS 125.157

SUB EVENT

レンズ収集	P329
ワンダーシェフ「フルーツジュース」	P330
ワンダーシェフ「やさいサラダ」	P330
ピエールとカトリーヌ	P333

入手可能なレンズ枚数 1枚







❶せいしょうせき

※❶は一度セレスティアへ行き、戻ってくると取れるようになる。



ワンダーシェフ
やさいサラダ



❷ホーリィボトル







宿屋

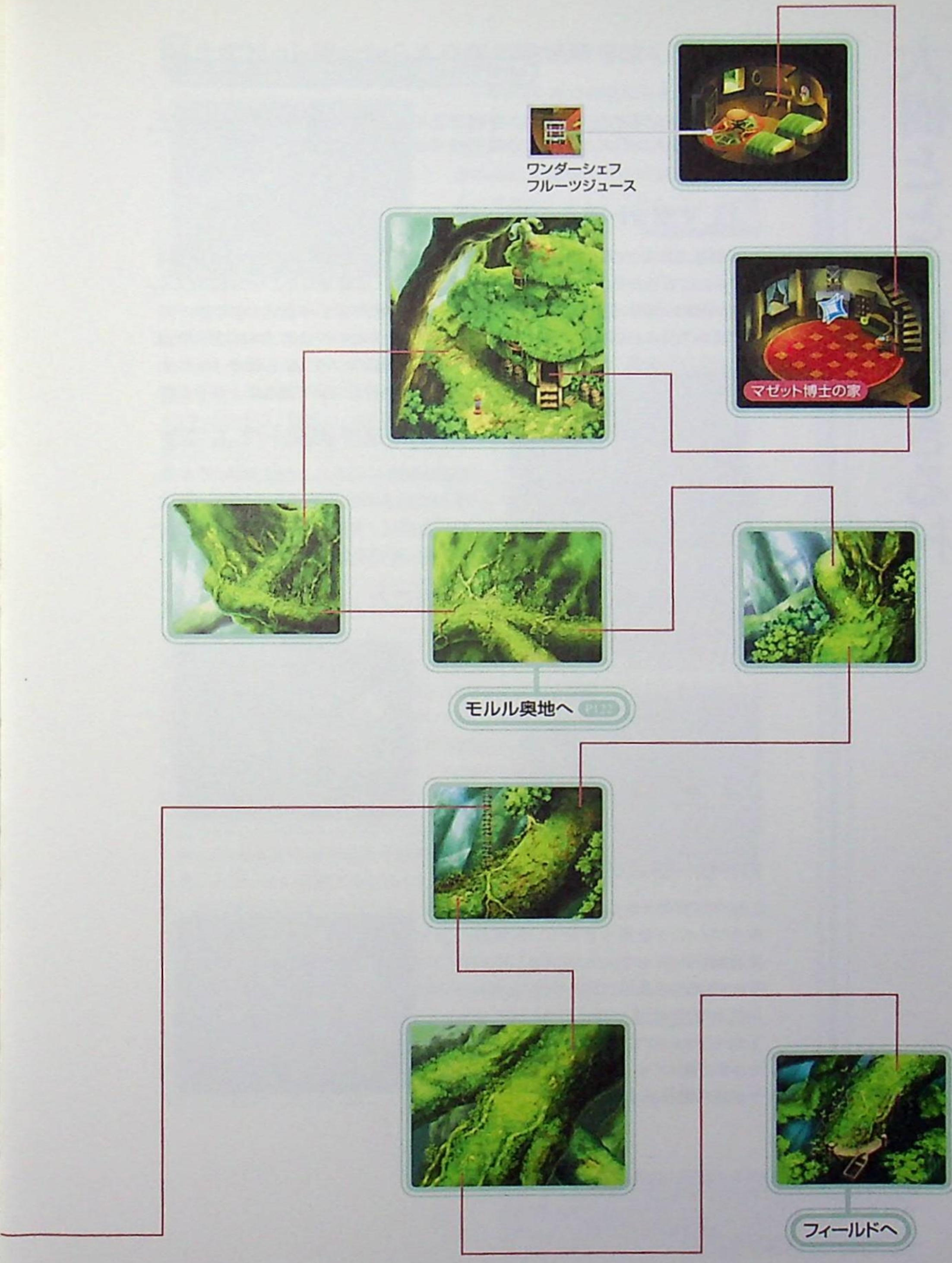
宿泊料	30(P040参照)

食材屋「フィッシュマンズ」

ブレッド	60
ベアのにく	150
チーズ	60
レタス	60
キャベツ	60
にんじん	50
きゅうり	50
レモン	60
イチゴ	80
キルマフルーツ	80

道具屋「旅人の店」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50


ワンダーシェフ
フルーツジュース
マゼット博士の家
モルル奥地へ P122
フィールドへ

大樹とともに生きる村

人々が大きな木の上に住まいを構えるモルルに隠棲するマゼット博士。博士の力によってメルディと会話できるようになるのだろうか？

EVENT NO. 11 マゼット博士の家へ行く

CHART//P079

目的地であるマゼット博士の家は、モルルの頂上付近にある。フィールド画面よりモルルに入ったら、右手沿いにマップを移動すれば簡単にたどりつけるだろう。マゼット博士の家に近づくとイベントが発生し、この家がマゼット博士の家だということが説明される。その後、家の中に入るとキールたちとマゼット博士の会話が始まり、キールはメルニクス語を話すメルディと会話する手段について尋ねる。事情を聞いたマゼット博士は晶霊と心を交わすことができる「オージェのピアス」を使って意志疎通を試してみるよう促すが、その途中で突然メルディが家から飛び出してしまい、実験は一時中断。リッドたちはメルディを追いかけることになる。



メルディを追うまえにするべきこと

メルディを追いかけるまえに、準備をしっかりとしておこう。まずはマゼット博士の家の1Fにあるレンズ、同じく2Fにあるワンダーシェフ「フルーツジュース」、食材屋にあるワンダーシェフ「やさいサラダ」を取る。さらに、宿屋に泊まって店で回復アイテムおよび食材を購入する。毒対策として、「パナシーアボトル」は必ず用意すること。



カトリーヌとの再会

ミンツでピエールとカトリーヌ（P333参照）のサブイベントを発生させている状態で、食材屋フィッシュマンズへ行くと、再びカトリーヌと出会うことになる。彼女はモルルに住む老人に孫と勘違いされてしまい、王都インフェリアに向けて出発することができずに困っている。それを見かねたファラが助け船を出すことに。



フルーツジュース　TPを回復する便利な料理。必要な食材はすべてモルルで買えるので、ガルドが許す限り買っておくといい。
やさいサラダ　フルーツジュース同様、TPを回復させる料理で回復量はこちらのほうが上。しかし、必要な食材の1つである「トマト」がモルルでは購入できないので、当面はフルーツジュースで対応しよう。

EVENT NO. 13 マゼット博士から大晶霊の居場所を聞く

CHART//P079



メルディを再び仲間にしたら、大晶霊についての情報を得るため再びマゼット博士の元へ行こう。マゼット博士は水晶霊の河に大晶霊がいる可能性を指摘し、その場所をリッドたちに教えてくれる。その後、博士はインフェリアの世界地図「インフェリマップ」をくれたうえに、ファラの特技である解毒功を教えてくれる。「インフェリマップ」は現在いる場所と町の場所、および各町のショップで購入可能なものを確認できる便利なアイテム。ただし、マップ上でショップの商品を見るには、一度でもそのショップに行って品揃えを確認しておく必要がある。解毒功は毒および**衰弱**を治す特技で、次に行く水晶霊の河で早速役立ってくれるだろう。

モンスター図鑑を忘れずに





マゼット博士から大晶霊の居場所を聞いたからといって、すぐに出発してはダメ。もう一度マゼット博士のところへ戻って話しかけ、「**モンスターずかん**」を手に入れよう。これは、今まで遭遇したモンスターのデータを確認できるアイテム。図鑑入手以前に遭遇したモンスターのデータも載っているので、手に入れたら“アイテム”コマンドの“きちょうひん”から「モンスターずかん」を選んで見てみるといい。戦闘中に「スペクタクルズ」を使用したモンスターなら、攻撃および防御の属性も確認できる。攻略するうえで参考にするといいだろう。ちなみに、マゼット博士の家の1Fにあるタンスを調べると、マゼット博士が水晶霊の河の場所を説明するのに使ったマップを何度でも見ることができる。水晶霊の河だけでなく、モルル、いざないの密林、望郷の洞窟の場所の確認もできるので、位置関係が分からなくなったら利用しよう。

次の目的地である水晶霊の河はモルルから結構距離があるので、準備はしっかりとしておくこと。回復アイテムと食材は、ガルドをケチらずに買えるだけ買っておこう。状態異常になったときのことも考えて「パナシーアボトル」も用意しておくこと。

衰弱　時間経過および移動でTPが減っていく状態異常。すごい勢いでTPが減少するため、甘く見ているとあっという間にTPが0になってしまう。ただ、衰弱状態にしてくる敵が出てくるのは中盤以降。
モンスターずかん　モンスターの並びが五十音順でないのが玉にキズ。

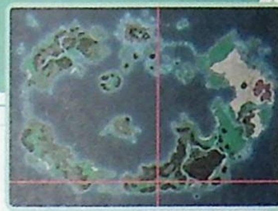
Morles Forest

モルル奥地

DUNGEON

EVENT NO. 12

CHART☞P079



GPS 125.157

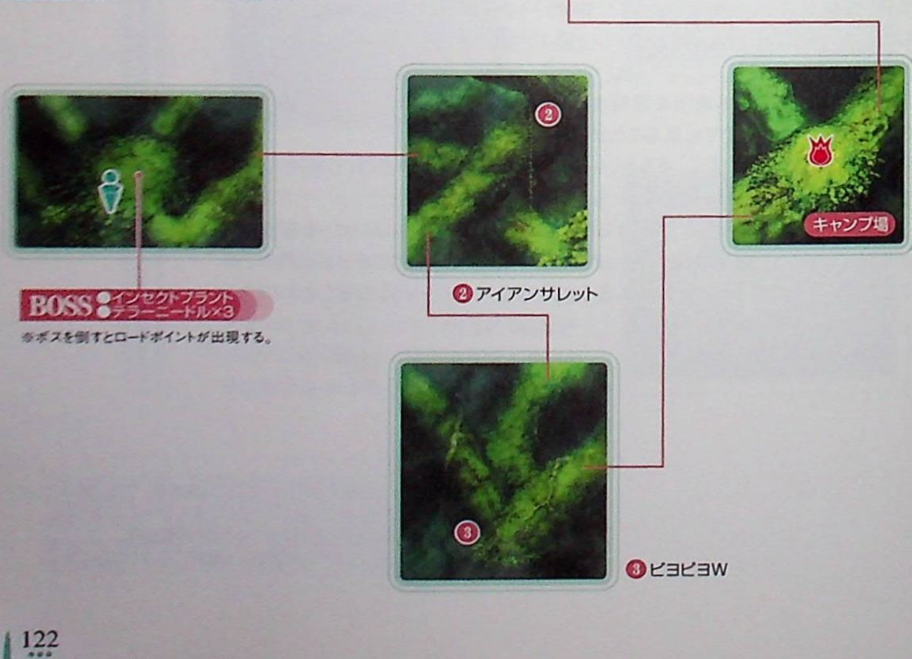
MONSTER

	名前	No.	頁	弱点	耐性
	G・スパイダー	No.88	P393	水	地 雷
	インセクトプラント	No.34	P395	火	水 地
	ウッズワーム	No.50	P396		地
	テラーニードル	No.9	P409		
	マーキングプラント	No.12	P419	火	水 地
	マイコニド	No.53	P419	光	闇
	マホガニー	No.32	P420	火	水 地
	ミニコイド	No.54	P421	光	闇



※ボスを倒すとロードポイントが一時的に消滅。再びモルル側から進入すると復活する。

❶ナイツサーベル



❷アイアンサレット

BOSS ●インセクトプラント ●テラーニードル×3

※ボスを倒すとロードポイントが出現する。

❸ピヨピヨW

心が通じた瞬間

Morles Forest
MAP//P122 モルル奥地

突然マゼットの家を飛び出したメルディ。リッドたちは彼女を追って、住人たちも近づかないという、危険なモルルの奥地へと足を踏み込んだ。

EVENT NO. 12 ファイアボールを使え

CHART//P079

メルディが仲間から外れており、ボスを倒すまでは3人で敵パーティと戦うことになる。毒状態にしてくる敵が出現するので「パナシーアボトル」を多めに用意しておくこと。出現するモンスターの弱点属性を考慮すると、キールのファイアボールを**ショートカット**に登録しておくといい。リッドとファラは単純に攻撃力および防御力が高いアイテムを装備しておけばいい。



出現する敵の中で、ミニコイドとマイコニドのパーティはちょっと変わった特性を持っており、マイコニドを倒すとそのとき残っていたミニコイドも同時に倒れて戦闘終了になる。このパーティと出会ったら、マイコニドを集中的に攻撃して倒すといい。ダンジョンは基本的に一本道なので迷うことはないはず。所々に配置されているアイテムを取りつつ先へと進もう。

BOSS インセクトプラント

ダンジョンの奥まで行くと、モンスターに襲われているクィッキーをかばい、モンスターとクィッキーのあいだに割り込むメルディを発見する。メルディを助けるために接近するとボス戦になるので、近づくまえに回復アイテムを使っておこう。

敵のパーティ構成はインセクトプラント1体とテラーニードルが3体。インセクトプラントの弱点である火属性を突くため、キールのファイアボールを主体にして戦うといい。隊列をキールとファラを後方、リッドを前方にしておき、キールの術の詠唱を邪魔されないようにしておこう。戦闘が始まったら、キールはファイアボールをひたすら連発する。リッドは空を飛んでいるテラーニードルを攻撃できるように虎牙破斬で戦い、ファラは回復に専念させよう。



戦闘が終わるとメルディが再び仲間になる。単純に戦闘に参加する人数が1人増えるので、来たときよりも帰り道のほうがはっきりいって楽。地および雷属性に耐性がある敵が多いので、メルディはアイスニードルを使わせよう。途中キャンプ場でイベントが発生し、リッドたちは大晶霊の居場所を聞くため、もう一度マゼット博士の家へ行くことになる。

ショートカット　パーティの入れ替えがあると、たいていは抜けた仲間の特技のみショートカットから外れるのだが、状況によっては完全にショートカットの設定が解除されてしまう。仲間の出入りがあったときは、ショートカットの設定を確認するクセをつけておこう。

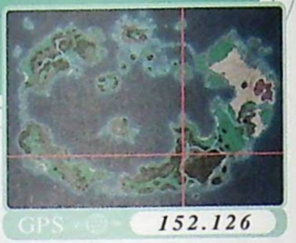
Undine Stream

DUNGEON

水晶霊の河

EVENT NO. 14

CHART/P080



SUB EVENT

レンズ収集	P329

MONSTER

	モンスター	No.	ページ	弱点	耐性
	ウンディーネ	No.24	P397	雷	水風火地氷
	エッグベア	No.76	P397	火	地氷
	キックフロッグ	No.29	P400	雷	水火
	キングフロッグ	No.39	P400	雷	水
	クラッシュトータス	No.52	P401	氷雷	物水
	シースラッグ	No.30	P402	雷	水
	スコーピオン	No.92	P405	氷	物
	スターフィッシュ	No.63	P405	雷	水
	テラーニードル	No.9	P409		
	フォレストホーク	No.150	P416	火	
	マンティコア	No.71	P420		火 雷光
	レッドローバー	No.211	P424	火	水 闇
	ワーベア	No.222	P425	火 光	地水

入手可能なレンズ枚数 1枚



1 ミックスグミ

2 ポイズンチェック

3 ミックスグミ
4 アップルシードル
5 チンクエデア

6 アイアンリスト　7 メイス

8 ポイズンチェック
9 フェザーローブ
10 シルククローク

大晶霊との対面

Undine Stream
MAP//P124 水晶霊の河

マゼット博士の情報を元に、水晶霊の河へやってきたリッドたち。果たして、大晶霊と契約することはできるのだろうか？

EVENT NO. 14 水晶霊の河へ入るまえに

CHART//P080



水晶霊の河には、こちらを毒状態にしてくる敵が出現する。そこで、ダンジョンへ入るまえにフィールドをもう少し北へ進み、フィールド上に隠されている「ポイズンチェック」（P156参照）を手に入れておこう。「ポイズンチェック」は、水晶霊の河でも手に入るので、敵の攻撃を受けやすいリッドとファラに装備させておくといい。

洞窟でウンディーネと話す

水晶霊の河では火と雷属性に弱いモンスターが多く出現する。そこで、キールはファイアボール、メルディはライトニングを主に使って戦う。登場する敵の中で厄介なのが、武器による攻撃が効きにくいクラッシュトータス。こいつらが出現したときは、晶霊術を連発して一気に倒してしまったほうがいい。

マップを進むと小さな滝によって行く手がふさがれている。そこで、すぐ上の洞窟へ移動しよう。するとウンディーネが現われ、会話終了後には小さな滝が消える。途中にある「**チンクエデア**」は木陰に隠れていて見落としやすいので注意。

BOSS ウンディーネ

奥まで行くと、大晶霊ウンディーネと戦うことになる。強敵なので戦うまえに、手前にあるロードポイントを調べてからセーブしておこう。隊列は先頭にリッド、他のキャラクターは後ろに離して配置する。操作キャラクターはリッドにしておくといい。

ウンディーネは雷属性に弱いので、メルディはライトニング、キールは今まで同様ファイアボールをそれぞれ連発してダメージを与える。ウンディーネの特殊攻撃の1つである洗礼の矛槍は、味方を貫通してダメージを与えてくる技だが、ガードしてしまえば途中で止めることができる。画面に"洗礼の矛槍"と表示が出たら、すかさず攻撃の手を止めてガードし、キールとメルディの晶霊術詠唱を邪魔されないようにしよう。見事戦闘に勝利すると、ウンディーネと契約することができる。



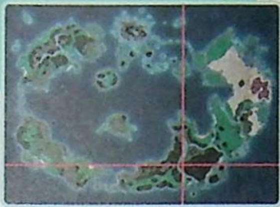
チンクエデア　水属性付きの短剣。攻撃力が高く非常に強い……ように見えるが、水晶霊の河に登場する敵の多くは水属性に耐性があるため、装備すると逆に弱くなってしまう。敵ごとに装備を変更する気がないなら、水晶霊の河をクリアするまでは装備しないほうが無難だ。

Forest of Temptation

いざないの密林

EVENT NO. 15

CHART/P080



GPS 150.146

※王都インフェリア側出入口のGPSは(184.143)

SUB EVENT

レンズ収集	P329
[illegible]	P360

MONSTER

	名前	No.	ページ	弱点	耐性
	オークジェリィ	No.152	P398	火	
	グール	No.67	P400	火 光	水 闇
	サイズキャリアー	No.18	P402	火 光	水 闇
	ジャングラー	No.247	P403	火	
	スケルトン	No.31	P404	火 光	水 闇
	スペクター	No.16	P406	火 光	水 闇
	トロール	No.4	P410	水	火 地

入手可能なレンズ枚数 1枚







❶ライフボトル



※敵シンボルに触れると徐々にHPが減少する。





❷ミスティローブ



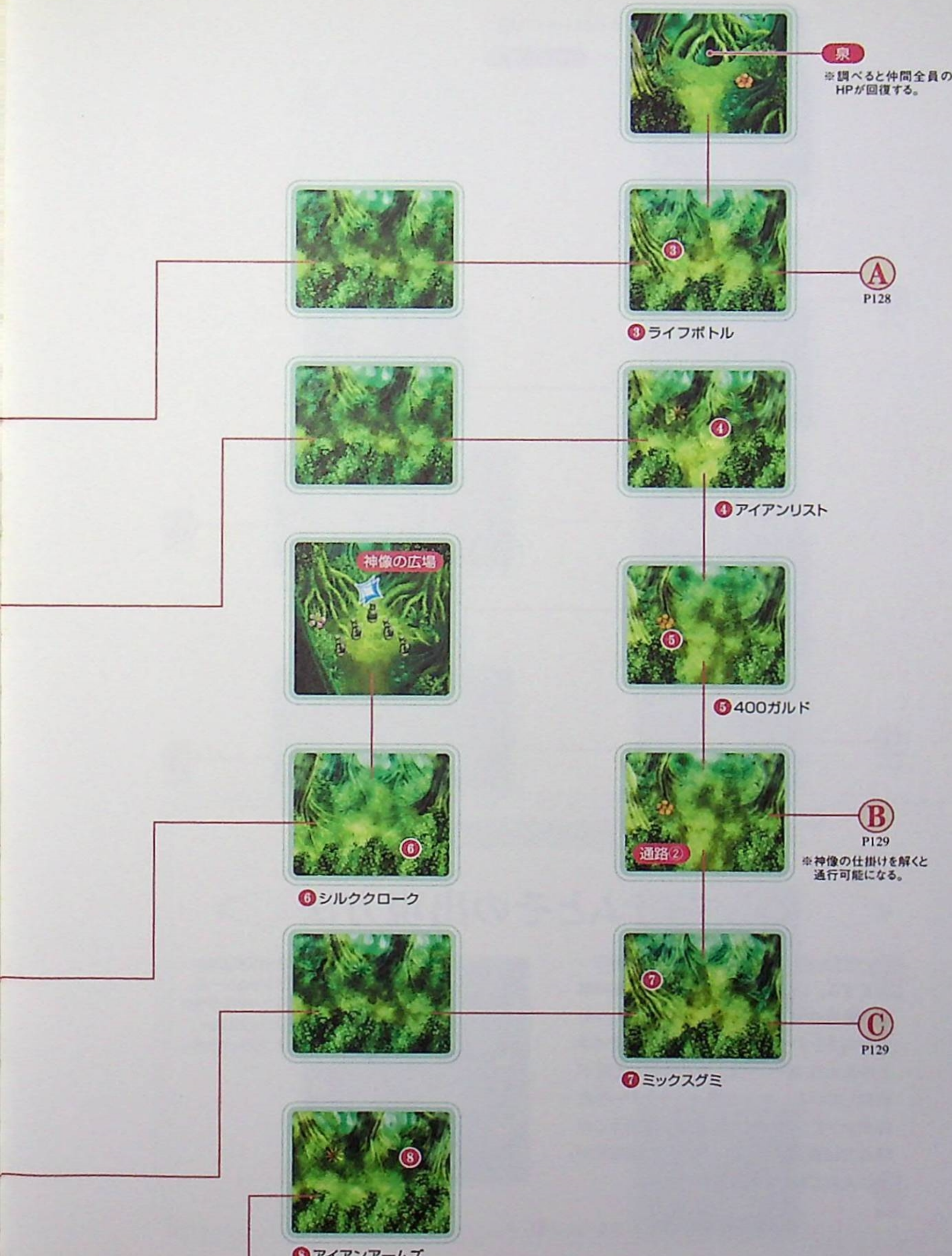


※モルル側から入るとロードポイントが存在する。



モルル側フィールドへ




泉
※調べると仲間全員のHPが回復する。
③
③ライフボトル
A
P128
④
④アイアンリスト
神像の広場
⑤
⑤400ガルド
B
P129
※神像の仕掛けを解くと通行可能になる。
通路②
⑥
⑥シルククローク
⑦
⑦ミックスグミ
C
P129
⑧
⑧アイアンアームズ



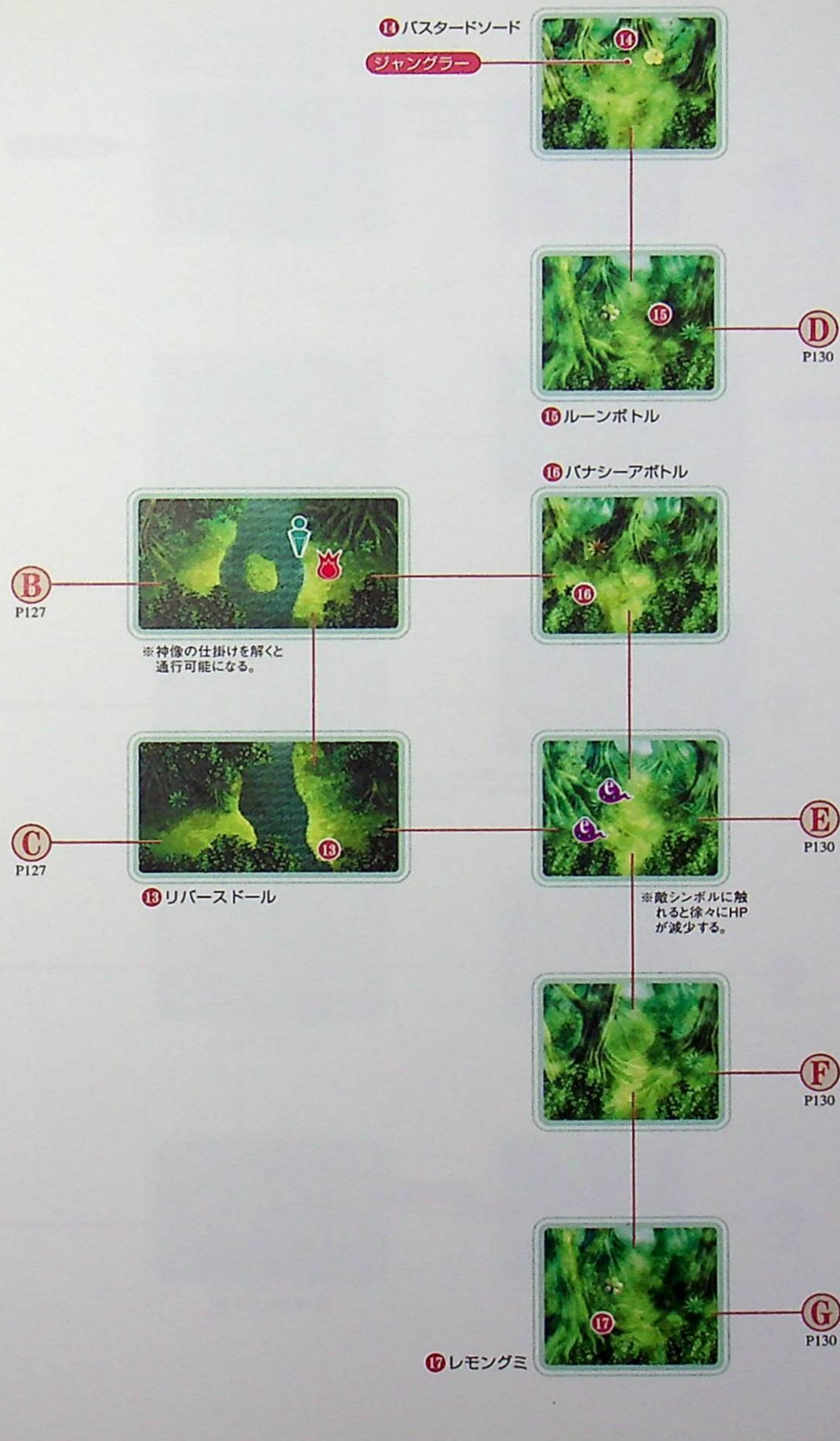
COLUMN

隠しアイテムとその出現方法

いざないの密林には隠された宝箱が5つ存在する。この宝箱の出し方は、破壊の神像、創造の神像、混沌の神像、秩序の神像の向きをすべて下にすればよい。そのあと神像の広場へいくと、右のように宝箱が出現している。中身は各キャラクターの武器が1つずつとガルドで、武器はどれもこの時点では最高クラスのもの。多少面倒だが、手に入れておいて損はないだろう。

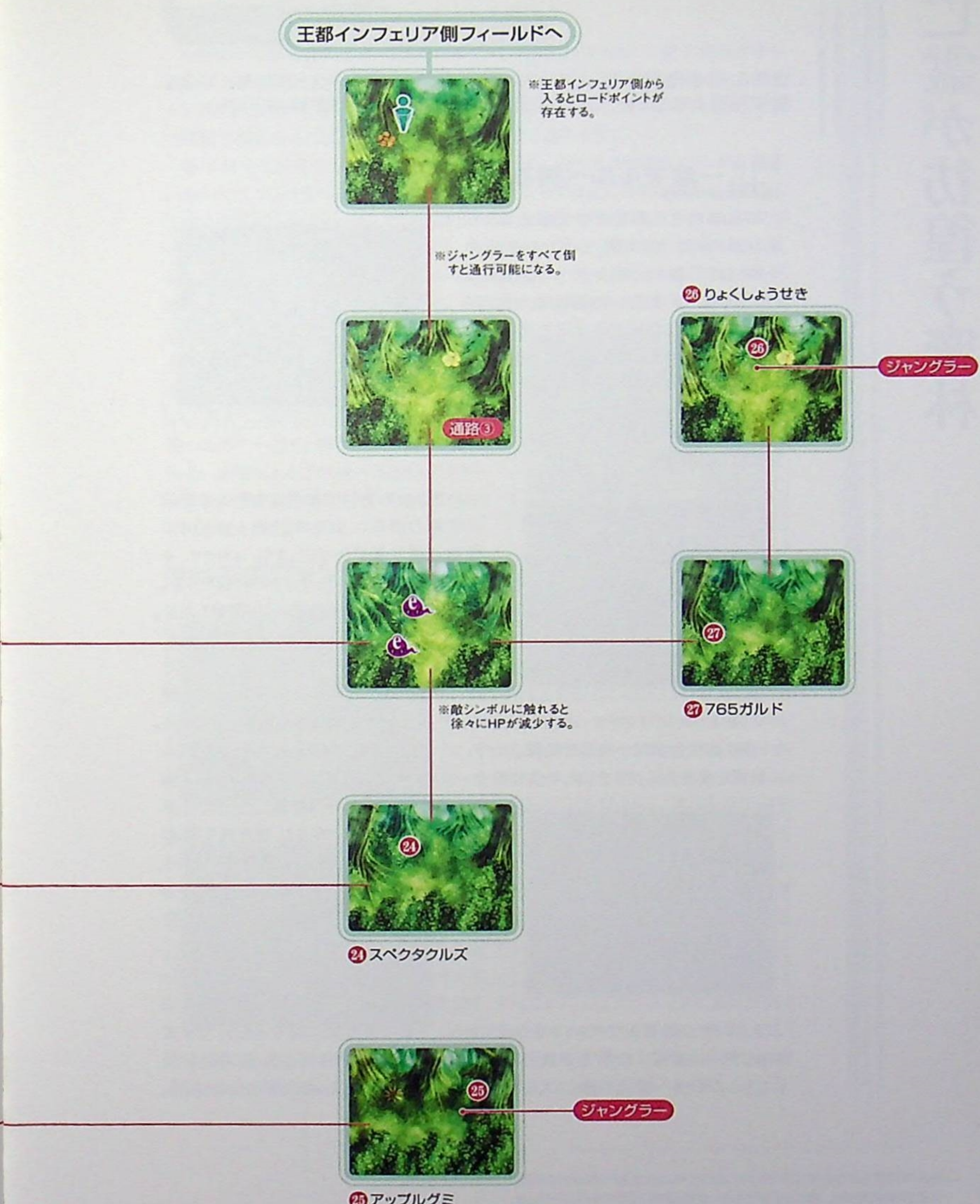


- a 2000ガルド
- b シャムシール
- c ニードルグラブ
- d ジェムロッド
- e プリティホラガイ



⑭バスタードソード
ジャングラー
⑮ルーンボトル
D
P130
⑯バナシーアボトル
B
P127
※神像の仕掛けを解くと
通行可能になる。
C
P127
⑬リバースドール
E
P130
※敵シンボルに触
れると徐々にHP
が減少する。
F
P130
G
P130
⑰レモングミ


⑱オレンジグミ
㉑ミラクルグミ
ジャングラー
D
P129
E
P129
※敵シンボルに触れると
徐々にHPが減少する。
㉒パイングミ
F
P129
⑲すいしょうせき
ジャングラー
G
P129
⑳チャームボトル
㉓オレンジグミ


王都インフェリア側フィールドへ
※王都インフェリア側から入るとロードポイントが存在する。
※ジャングラーをすべて倒すと通行可能になる。
26 りょくしょうせき
26
ジャングラー
通路③
27
27 765ガルド
※敵シンボルに触れると徐々にHPが減少する。
24
24 スペクタクルズ
25
ジャングラー
25 アップルグミ

亡霊が彷徨う密林

世界に迫る危機を王に訴えるため、王都を目指すリッドたち。しかし、船を利用できない一行は、不気味な密林を通らなければならない。

EVENT NO.15 一度モルルへ戻る

CHART//P080

単に攻略する順番だけで考えるなら、水晶霊の河をクリア後、いざないの密林を抜けて王都インフェリアへ向かえばよい。しかし、いざないの密林はマップが広く、探索には時間がかかるため、一度**モルルに戻り**アイテムを補充しよう。ガルドに余裕があるなら、敵の出現率を下げる「ホーリィボトル」も買っておくといい。



油断は禁物



いざないの密林で出現する敵は全般的に攻撃力が高く、気を抜くとあっというまに戦闘不能状態になってしまう。メルディ、キールの晶霊術とリッド、ファラの特技をうまく使い、連続で攻撃されないよう注意したい。リッドは攻撃力を重視して水晶霊の河で手に入る「チンクエデア」を装備させる。ただ、「チンクエデア」はリーチが短いので、使いにくいようなら「ナイツサーベル」や「レイピア」をかわりに装備させてもいいだろう。ファラは攻撃力が高い武器を装備。リッド、ファラともに隠しアイテム入手後は、そちらに装備を変えよう。メルディはスプレッド、キールはいつものようにファイアボールを主体にして戦う。ウンディーネを倒したときに入手できる「メンタルバングル」は、敵を倒す機会が多い操作キャラクターに装備させてやろう。



出現する敵の中でも、厄介なのがスケルトン。遠距離から骨人剣を連発されると、接近することもできずにHPを減らされてしまう。スケルトンが骨人剣を連発してきたら、リッドはガードして耐え、そのあいだにキールおよびメルディの晶霊術でダメージを与えてから、一気に接近戦に持ち込もう。**サイズキャリアー**は非常に攻撃力が高く、おまけに瞬間移動まで使ってくる。戦闘開始後にこちらの背後へ瞬間移動してくることが多いので、そこを狙って攻撃を仕掛けよう。

モルルに戻り　ついでにマゼットに会うとちょっとしたイベントがある。
サイズキャリアー　倒すと10パーセントの確率で「リバースドール」を落とす。余裕があるなら、サイズキャリアーを倒しまくって「リバースドール」を稼いでおくと、あとあと役に立つ。

石像の向きを変える

いざないの密林は川を渡ったところのキャンプポイントを境として前半部分と後半部分に分かれている。前半後半共通のトラップとしては、マップを徘徊する亡霊のシンボルがある。亡霊に触れるとキャラクターのHPが徐々に減らされてしまう。これで戦闘不能になることはないが、できる限り避けて進むように。

前半部分は神像の広場にある5つの神像のうち、対になる神像をそれぞれ向かい合わせにすると先へ進めるようになる。しかし、そのまえに神像の広場にある隠しアイテムを手に入れよう。隠しアイテムはすべての神像を下向きにしてから神像の広場へ行くと出現する(P128参照)。ただし、神像の向きを変えるには、密林の中に点在する4つの対応する神像を調べなければならない。先へ進むときは、対応する石像が向かい合うように向きを変えよう。具体的には破壊の神像と混沌の神像を右向き、創造の神像と秩序の神像を左向きにする。すべての神像を正しい向きにしてから通路①へ行くとイベントが発生してメルディが一時的に仲間から外れてしまう。その後、通路②へ行くと再びメルディが仲間に戻る。途中にある泉は調べるとキャラクターのHPが全回復する。うまく利用してアイテムの消耗を抑えよう。



すべてのジャングラーを倒せ





いざないの密林の後半部分は、マップ上にいるゾンビ型のシンボルと接触すると戦うことになるジャングラーを5体全部倒せば、通路③からインフェリア側出口に抜けられるようになる。ジャングラーは大きくジャンプすることがあるので、戦うときは発動から攻撃判定が出るまで時間がかかるスプレッドは使わないほうがいい。キールはファイアボール、メルディはアイスニードルがおすすめだ。ジャングラーはこのダンジョンで戦える5体しか出現しないので、モンスター図鑑完成を目指すなら「スペクタクルズ」を必ず使い、5体全部倒すまでに「オレンジグミ」と「ライフボトル」を落とさせる必要がある。

すべてのジャングラーを倒したら王都インフェリアへ向かうだけだが、そのまえにアイテムの取り逃しがないか確認しておこう。とくに特定のアイテムを別のアイテムに変化させる「**ルーンボトル**」は必ず入手すること。

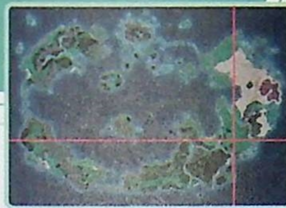
ルーンボトル　変化するアイテムについてはP389参照。便利なアイテムだが、入手方法が限られているのが難点。ゲーム終盤になれば、一応買うこともできる。まずはここで手に入れた「リバースドール」を「セフィラ」に変化させてガルド稼ぎに利用するといい。

TOWN

Inferia City

王都インフェリア

EVENT NO. **16** CHART/P080 **56** CHART/P089



GPS 187.120

SUB EVENT

入手可能なレンズ枚数 3枚

武器屋「武勇伝」

ショートランス	1920
クレセントアクス	2200
ヘビーグレイブ	2000
ポイズンソーン	1440
ウグイスブエ	1640



1 パイングミ

道具屋「太平楽」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50





A P136



フィールドへ

D P138

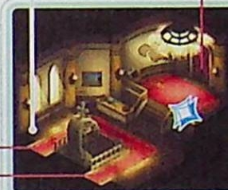


B P136





ワンダーシェフ
ふわふわケーキ



王立劇場

食材屋「行商人」

ブレッド	60
ライス	100
チーズ	60
たまご	50
ベアのにく	150
レタス	60
トマト	80
たまねぎ	50
きゅうり	50
キルマフルーツ	80
レモン	60



セイファート教会





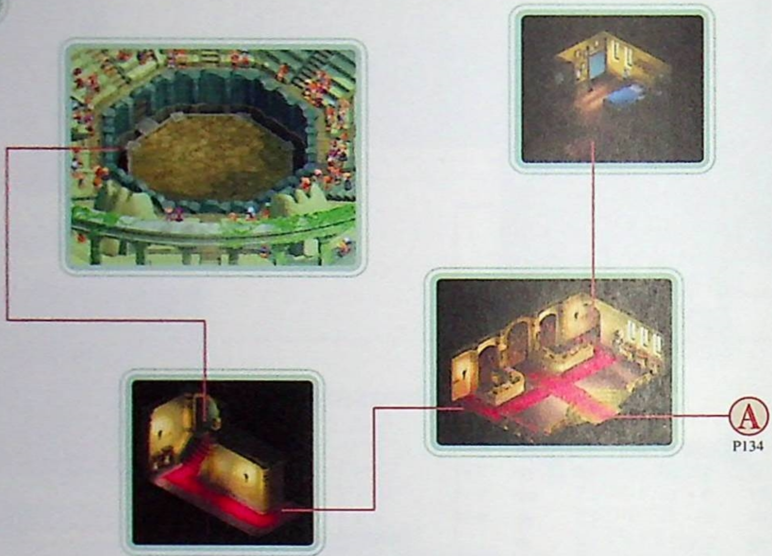


防具屋「不戦勝」

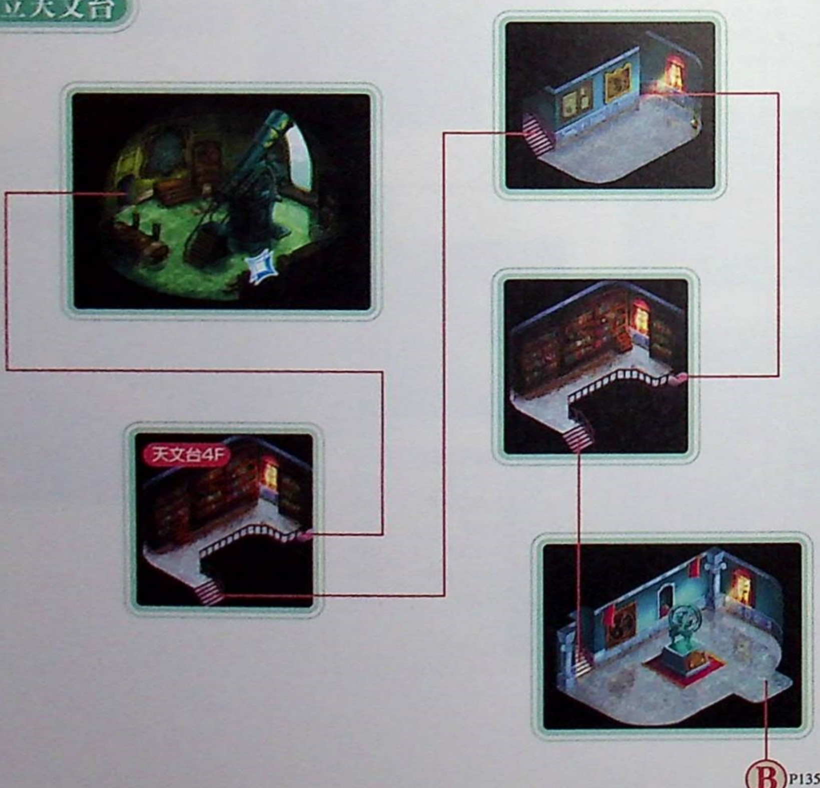
チェインメイル	1900
ホワイトクローク	1480
サークレット	760
アイアンリスト	1320
ラウンドシールド	1600
レザーマント	100

C P137

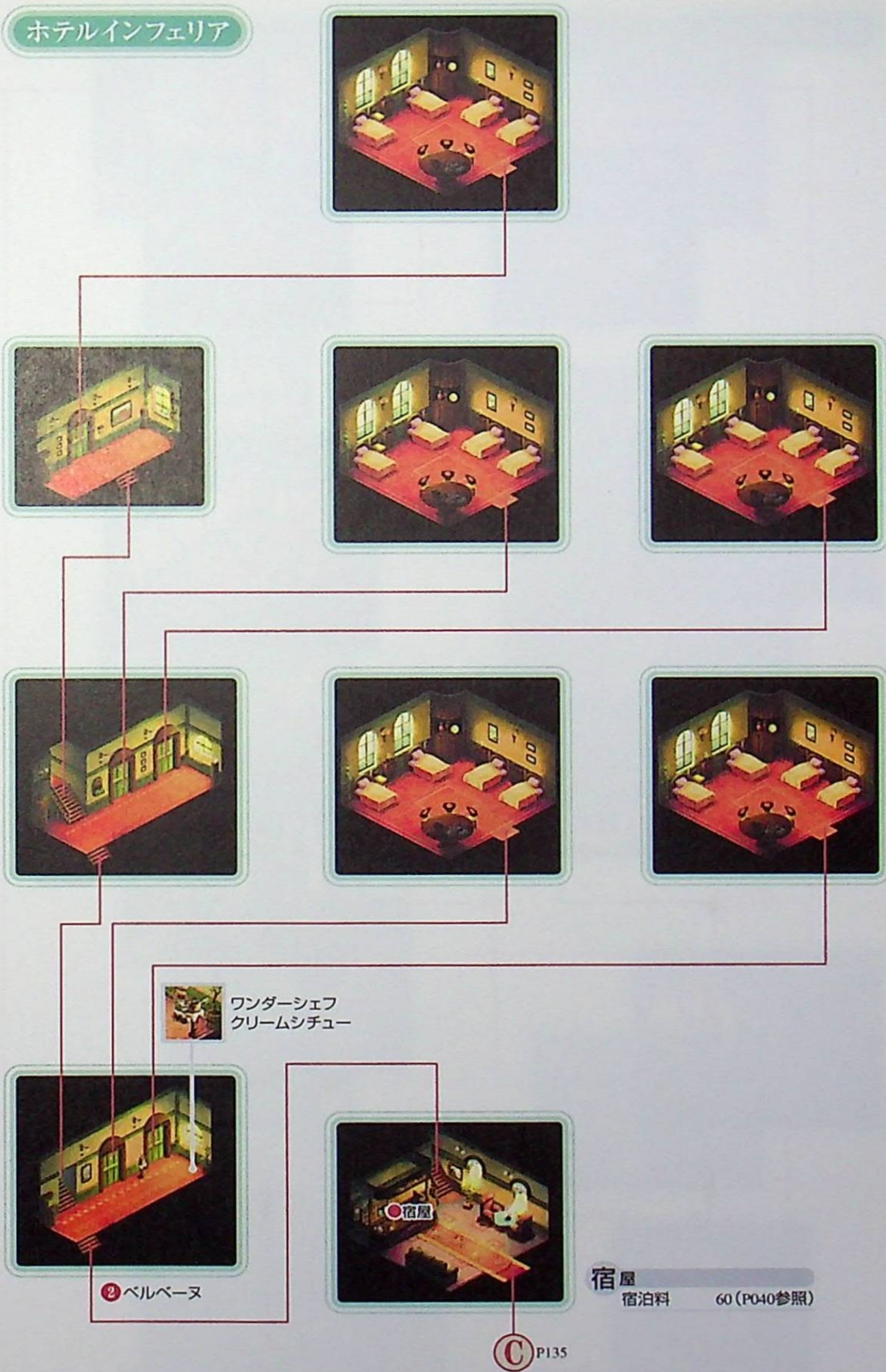
闘技場



王立天文台



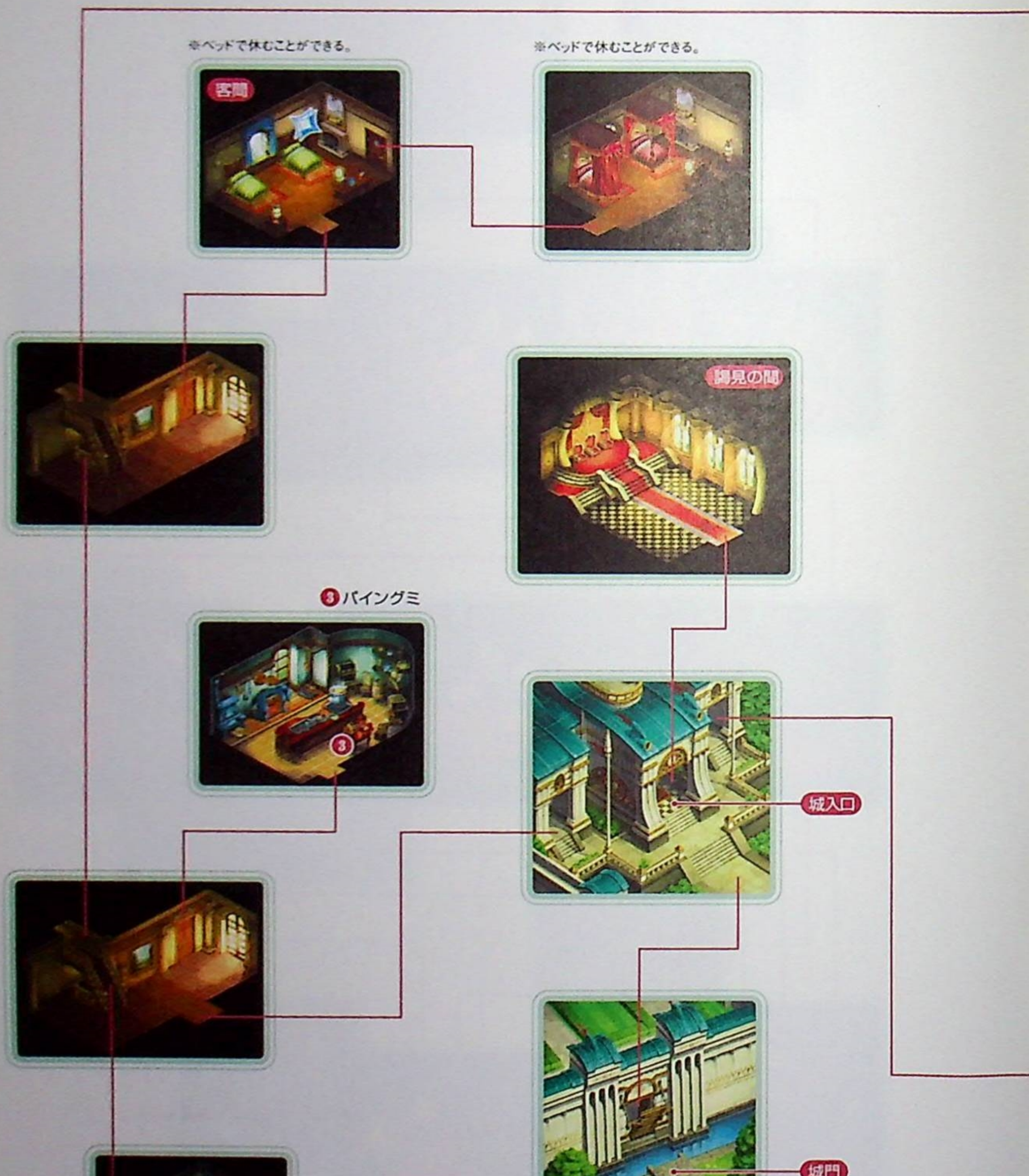
ホテルインフェリア

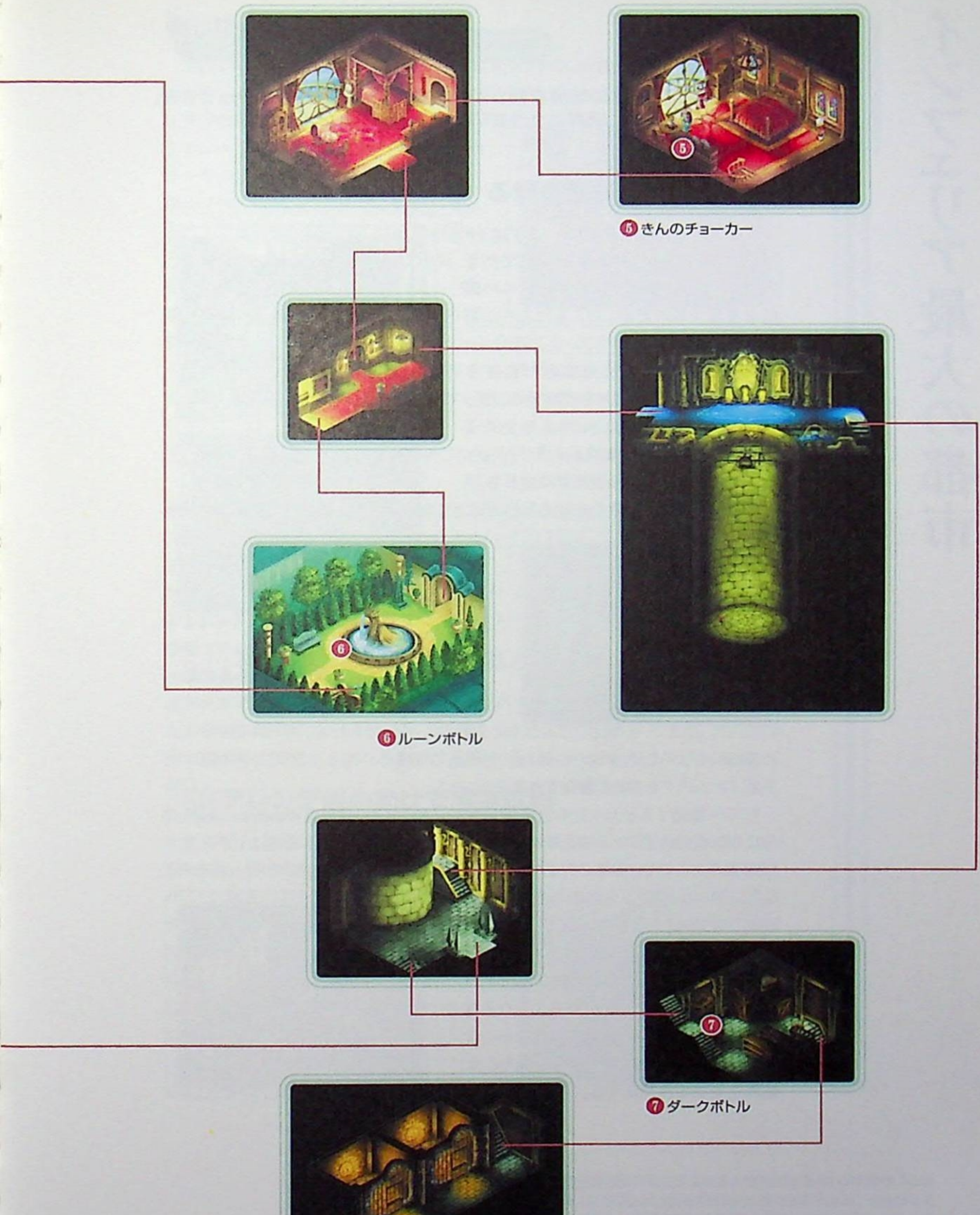


宿屋

宿泊料　60（P040参照）

インフェリア城


※ベッドで休むことができる。
※ベッドで休むことができる。
客間
謁見の間
③パイングミ
城入口
城門
④レモングミ
D P135



⑤
⑤きんのチョーカー
⑥
⑥ルーンボトル
⑦
⑦ダークボトル

インフェリア最大の都市

Inferia City

MAP//P134　王都インフェリア

王様ならきっと世界の危機を救ってくれると信じて王都までやってきたリッドたち。しかし、現実はそう甘いものではなかった……。

EVENT NO. 16 王都の中を走り回る

CHART//P080



王都インフェリアに着いたら、まずはインフェリア城の城門へ向かおう。ここで門を守るインフェリア兵にインフェリア王への謁見を希望するのだが、けんもほろろに追い返されてしまう。

次にキールが、王立天文台の責任者に状況を訴えに行くことを提案する。さっそくインフェリア城のとなりにある王立天文台へと足を運ぶが、天文台4Fまで行ったところで天文台の研究員に止められてしまい、結局責任者には会えずに終わる。

最後の手段として教会を頼ろうということになり、一行はセイファート教会の講堂へと向かう。そこで大司教ガルヴァーニに黒体の異常を訴えるが、黒体の変化を吉事と考えている大司祭を怒らせる結果となり、リッドたちは衛兵に囲まれ、そのまま囚われの身となってしまう。インフェリア城の水牢に閉じ込められて水責めを受けるリッドたちだが、王立天文台長ゾシモスの助言によって助けられる。キールはゾシモスの手伝いをするため仲間から外れ、リッドたちは城の一部と王立天文台を除いた王都インフェリアを**自由に移動できる**ようになる。



客間へ移動するとリッドたちは部屋で休むことになる。目が覚めるとキールが、さらにその直後にアレンデ姫とロエンがやってきて、ロエンはリッドたちに王から重大な発表があるので、謁見の間まで来るよう伝える。言葉に従い謁見の間へ向かうと、城入口でロエンとアレンデ姫の会話を聞く。謁見の間では、ゾシモス台長がグランドフォールについて政治的な思惑によってねじ曲げられた発表を行ないセレスティアに戦争を仕掛けると宣言をする。それを目の当たりにしたリッドたちは、ロエンから渡された「じょうせんパス」を使い、残りの大晶霊を集める決意をする。



自由に移動できる　水牢のすぐ左にあるアレンデ姫の部屋から行ける王の部屋と、王立天文台の最上部には入れない。このとき、アレンデ姫の部屋に行くと、アレンデ姫とちょっとした会話をしたのち、衛兵長のロエンに部屋から叩き出されるイベントが見られる。

盛りだくさんのサブイベント

大きな町だけあって、サブイベントや手に入るアイテムの数も多い。見落としがないよう、1つずつチェックしていきたい。確実に発生させておきたいのが、ワンダーシェフ(P330参照)。ホテルの2Fで「クリームシチュー」、王立劇場の受付で「ふわふわケーキ」を覚えられる。ホテルインフェリア宿泊イベント(P336参照)は、宿泊料を払うだけで見られるイベント。宿泊料が安いうちに見てしまったほうが良いだろう。王立劇場ウルタス・ブイ(P336参照)は、一応現時点でも見られるが、所持ガルドの問題で最後まで見るのは**非常に困難**。ゲーム終盤になってから見たほうがいいだろう。インフェリア闘技場(P339参照)も同様で、挑戦はできるものの、レベルの問題で普通に王都インフェリアに来た程度の強さで勝ち抜くのは**ほぼ不可能**。もう少しレベルが上がってから挑戦したほうがいい。レンズは王立劇場にあるものはこの町にきた直後から取ることが可能だが、王立天文台の最上階にあるものは「じょうせんパス」を手に入れてからでないと取れない。また、「エタボケ1」(P337参照)入手イベントが発生するのも、「じょうせんパス」入手後となっている。





EVENT NO. 54 以降 IN THE FUTURE
再びインフェリアにくると……

EVENT NO.54以後にきた場合、今までのサブイベントの進め方しだいでは、2人で仕事に励むピエールとカトリーヌの姿を見られる(P333参照)。また、EVENT NO.63以降になると、インフェリア王の部屋で「きんのチョーカー」を入手可能だ。

EVENT NO. 56 CHART//P089
アレンデ姫の助けで牢を脱出

セイファート庭園から出てきたところをインフェリアの軍船によって囲まれてしまったリッドたちは、インフェリア王の御前に連れてこられる。リッドたちはインフェリア王にレイスのことや現在の状況を説明するが、以前と変わらずまったく理解してもらえない。結局、牢に入れられてしまうが、そこにアレンデ姫が登場し、リッドたちのことを牢から出してくれる。その後、インフェリア城の城門まで移動すると、アレンデ姫の命令によってリッドたちは解放され、バンエルティア号が係留されているというインフェリア港へ向かうことになる。



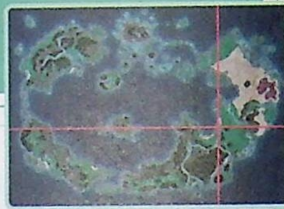
非常に困難　正確には時間さえかければ誰でも見られるが、第8幕まである劇をすべて見るには626260ガルド必要であることを考えると、ゲーム終盤になりガルドに余裕ができてからのほうがいい。
ほぼ不可能　こちらも苦労してレベルを上げれば一応何とかなる。

TOWN

Inferia Port

インフェリア港

EVENT NO. 17 CHART/P081 57 CHART/P089



GPS 181.108

SUB EVENT

レンズ収集	P329
ワンダーシェフ「さかななべ」	P330
オプション船室	P353

MONSTER



インフェリアンガード No.19 P396

弱点：

耐性：

入手可能なレンズ枚数 1枚



ワンダーシェフ
さかななべ



❶せきしょうせき

❷ルーンボトル

※❷は一度セレスティアへ行き、戻ってくると取れるようになる。

船具屋

空き部屋にする	170000
医務室	1000000
宿泊室	300000
遊戯室	800000

※船具屋はバンエルティア号入手後に利用できるようになる。

ミンツ行定期連絡船

一等客室	720＋宿泊料（P040参照）
二等客室	720

パロール港行定期連絡船

一等客室	900＋宿泊料（P040参照）
二等客室	900



門番

フィールドへ



❸こくしょうせき

※❸は一度セレスティアへ行き、戻ってくると取れるようになる。

見張り

次なる大晶霊を求めて

MAP//P142　*Inferia Port* インフェリア港

王様をあてにできないことを知ったリッドたち。自らの手で状況を打破するべく、他の大晶霊の居場所を捜すため、船に乗り新たな地へと旅立つ。

EVENT NO.17 キールとの別れ

CHART//P081



王都インフェリアでロエンからもらった「じょうせんパス」を持っている状態で門番のインフェリア兵に話しかけると、港の中に入れるようになる。インフェリア港からは定期連絡船を利用してミンツとバロール港へ行けるが、一度バロール港へ行っていないとミンツ行定期連絡船は利用できない。定期連絡船を利用するにはガルドが必要(P040参照)だが、最初にバロール港へ向かうときのみ無料で利用することが可能だ。船具屋で料理「さかななべ」を修得し、船具屋にある「**せきしょうせき**」と港にあるレンズを入手してからバロール行定期連絡船の船員に話しかけてバロール港へ向かおう。船具屋にある「ルーンボトル」は、現時点では取れないので気にしなくていい。バロール港へ行こうとすると、キールがゾシモス台長に協力するため王都インフェリアに残ることになって**仲間から外れ**、他のメンバーはバロール港へ向かうことになる。



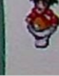
EVENT NO.57 バンエルティア号を取り戻せ

CHART//P089



見張りがいるマップへ行くと、バンエルティア号を取り戻すためインフェリアンガード1体と戦闘になる。インフェリアンガードはここまでゲームを進めてきたキャラクターならまったく問題なく倒せるだろう。モンスター図鑑のために「スペクタクルズ」だけは忘れずに使っておくこと。このイベント以後、インフェリア港の船具屋でバンエルティア号の空き部屋を改造して様々な機能を付加できるようになる(P353参照)。インフェリア港で付加できる機能は、パーティの先頭にいるキャラクターの状態異常を自動的に治す医務室、パーティ全員を完全に回復させる宿泊室、ミニゲームが遊べるようになる遊戯室の3つ。すでに改造済みの部屋を空き部屋に戻すこともできる。

せきしょうせき　晶霊の活力と経験値を増やすアイテム。使い所が肝心。
仲間から外れ　キールの装備品は自動的に外れる(武器防具は外れない)が、このとき画面に出る「キールの装備を受け取りました」と唐突に出るメッセージがちょっと面白い。



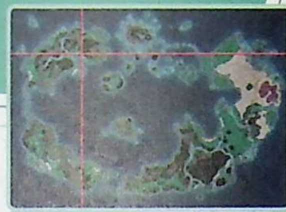
TOWN

Barole Port

バロール港

EVENT NO. 18

CHART/P081



GPS 57.41

SUB EVENT

レンズ収集 P329

ワンダーシェフ「いかリング」 P330

入手可能なレンズ枚数 1枚



食材屋「タイガイ」

まぐろ	200
えび	80
いか	80

1 あおのかけら

インフェリア港行定期連絡船



一等客室	900＋宿泊料(P040参照)
二等客室	900

2 カイトシールド（4000ガルド）

3 アーメットヘルム（1440ガルド）

※2、3を入手すると、町人が出てきてカッコ内のガルドを要求してくる。ガルドを払わないと、アイテムは没収される。



ワンダーシェフ いかリング

バロールの玄関口

Barole Port

MAP//P144 バロール港

キールと別れバロール港へやってきたリッドたち。ここまでくれば目的地まであと少し。彼らは西にあるバロールの町へ向かって歩き出す。

EVENT NO.18 宝箱は取る必要なし

CHART//P081



港にある宝箱は、取ってから少し歩くと突然商人（？）が現われてアイテムの代金を請求される。そこでガルドを払わない、もしくは払えなかった場合、宝箱から入手したアイテムは没収されてしまう。2つあるアイテムのうち、「アーメットヘルム」はこのあとすぐに入手できるので取る必要なし。「カイトシールド」はしばらくあとで買えるようになるが、ここで手に入れても金額的な差はない。ガルドに余裕があるようなら手に入れておいてもいいだろう。ただし、ガルドを払わずにアイテムを没収された場合、宝箱は二度と出現しないので注意が必要だ。バロール港では他にもレンズ、「みずいろのかけら」、料理「いかリング」を入手できる。レンズは階段の下にある建物の影を調べないと入手できないので忘れずに取っておこう。食材屋の前にいる男性に話しかけると、バロールの場所を教えた**情報料**として100ガルド請求されるが、これは払わなくてもとくに問題はない。ちなみに、請求されたガルドを払わなかったときの男性のセリフは4種類ある。興味があるなら全部見てみよう。



バロールへ行くまえに定期連絡船に乗る



バロール港に着いた直後から、ガルドを払い自由に定期連絡船に乗れるようになる。定期連絡船内では様々なアイテムが入手できるので、バロールへ行くまえに必ず定期連絡船に乗っておこう。サブイベントのことを考えバロール港からは2等客室、戻ってくるときに1等客室に乗るといい。バロール港到着直後なら往復の船代として1860ガルドかかるが、定期連絡船に乗りさえすれば、中で入手できるアイテムで十分以上に元は取れる。船に乗るためのガルドが不足しているのならば、フィールドでガルドを稼いででも乗っておくこと。

商人　建物の陰に隠れている。アイテムを取る前後に隠れているところを調べると、一応話をすることができる。
情報料　一度でも払うと、以後料金を請求されることなく話を聞ける。とはいっても、バロールの場所以外の情報はもらえないのだが。

TOWN

Ferry

定期連絡船

EVENT NO. EX

CHART P081

SUB EVENT

レンズ収集 P329

ピエールとカトリーヌ P333

入手可能なレンズ枚数 1枚





❶ クレセントアクス
❷ アーメットヘルム

❸ チェインメイル
❹ ウグイスブエ



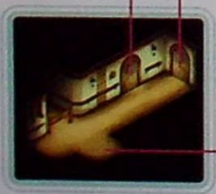
※2等客室で乗船した場合、ベッドで休むことができる。

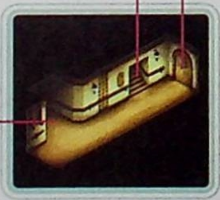


道具屋「船旅商人」

レモングミ	2500
パイングミ	3000
ミラクルグミ	6000
リキュールボトル	1200
すいしょうせき	6000
ポイズンチェック	6000
シーブスマント	2400

※道具屋は1等客室に乗船したときのみ利用できる。









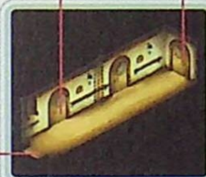
⑤ミックスグミ
⑥ホワイトクローク
⑦セボリー
⑧せきしょうせき

※⑤、⑦、⑧は1等客室に乗船したときのみ入手できる。

※1等客室で乗船した場合、ベッドで休める。

⑨マグログミ
⑩食材6個

※⑩は1等客室に乗船したときのみ。入手できる食材は、イチゴ、キャベツ、たまご、たまねぎ、にんじん、バナナ、ベアのにく、ポテト、レタス、レモンの中からランダムで決まる。



大海原を渡る

MAP//P146 定期連絡船 *Ferry*

バロール港とインフェリア港、インフェリア港とミンツ間には、それぞれ定期的に連絡船が出ており、貨物および人の運搬に利用されている。

EVENT NO. EX アイテムを取りに来よう

CHART//P081

定期連絡船は乗らなくてもゲームのクリアに支障はないが、**手に入るアイテム**やサブイベントのことを考えると、是非乗っておきたい。定期連絡船は1等客室に乗るか**2等客室**に乗るかで、取れるアイテムや発生するイベントが変化する。また、どちらの場合も部屋のベッドで休むと船内での行動は終了となることを覚えておこう。

ピエールとカトリーヌのサブイベント(P333参照)を発生させている場合、食堂へ行くと船に密航して怒られてるカトリーヌと出会うことになる。このイベントを見ると自動的に船内での行動が終了になるので、初めて定期連絡船に乗ったときは、例え1等客室を利用していても食堂のアイテムを取ることはできない。よって、最初に連絡船に乗るときは値段が安い2等客室を利用したほうがいいだろう。



手に入るアイテム　ここで入手できる「クレセントアクス」だけでも買おうとすると2200ガルド必要。ちなみに、ここで入手可能な武器防具の値段を合計すると8660ガルドにもなる。
2等客室　やはり1等ではないと納得できるグレードである。

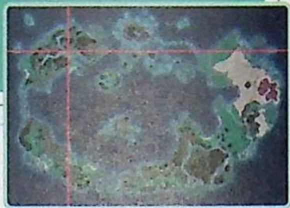
TOWN

Barole

商業の町バロール

EVENT NO. 19

CHART/P081



GPS 51.40

SUB EVENT

レンズ収集	P329
ワンダーシェフ「ステーキ」	P330
ワンダーシェフ「グラタン」	P330
ピエールとカトリーヌ	P333
盗賊少年ペッポ	P342
算術勝負	P343

入手可能なレンズ枚数 1枚

武具屋「オオムネ」

バルチザン	2960
スティールソード	2400
ナイツサーベル	1600
ニードルグローブ	2400
メイス	1200
ウグイスブエ	1640
チェインメイル	1900
ミスティローブ	1440
アーメットヘルム	1440
ブレスレット	3360
バックラー	460
ラウンドシールド	1600



フィールドへ



1 シャムシール
2 1000ガルド



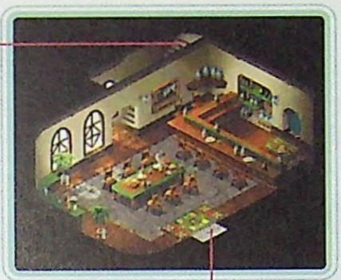
装備屋「アナガチ」

マジックミスト	6000
ポイズンチェック	6000
パラライチェック	24000

フィールドへ



3 すいしょうせき





ワンダーシェフ
ステーキ



フィールドへ



4 ホーリィボトル

食材屋「マッピラ」

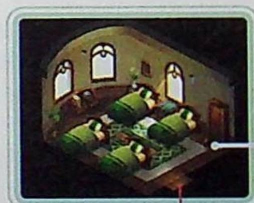
ブレッド	60
パスタ	60
ベアのにく	150
ミルク	50
チーズ	60
キャベツ	60
ポテト	50
にんじん	50
レモン	60
キルマフルーツ	80

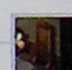
道具屋「ヨシンバ」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50









ワンダーシェフ
グラタン



フィールドへ



宿屋

宿泊料	120（P040参照）

5 ダークボトル

活気あふれる商人の町

大晶霊の情報を求めてバロールへやってきたリッドたちは、ふとしたことから知り合った商人レイスに風晶霊の空洞の話を聞く。

EVENT NO.19 レイスの案内で風晶霊の空洞へ

CHART//P081



『ヨシンバ』前まで行くとイベントが発生し、町の商人たちにいじめられている少年を目撃する。ファラはいつものように正義感を発揮して少年を助けようとするが、実は少年は泥棒の常習犯であることが判明。一転して窮地に追い込まれてしまうが、1人の青年に助けてもらう。青年はレイスと名乗り、リッドたちは助けてもらったお礼として一緒に食事をすることになる。そのときの会話でレイスから風晶霊の空洞の話を聞いたリッドたちは、風晶霊の空洞に案内してほしいと頼む。レイスは**50000ガルド**払えば案内すると言い、ここでガルドを払うかどうかの選択を迫られるが、どちらを選んでも結果は同じ。ガルドを払うことなくレイスは風晶霊の洞窟まで案内してくれることになる。リッドたちは一度レイスと別れたあと、宿屋前でレイスと待ち合わせをして風晶霊の空洞へと向かうことになる。



「ミラクルグミ」でガルド稼ぎ

武具屋のすぐ右脇にいる男性に話しかけると、算術勝負のサブイベント（P343参照）が発生する。石取りゲームで男性に勝つと1回目はリッドの称号「さんじゅつせいねん」と「レモングミ」、2回目以降は**「ミラクルグミ」**が手に入る。石取りゲームは法則さえ分かってしまえば絶対に負けることはなく、さらに「ミラクルグミ」は売ると1個あたり3000ガルドにもなるので、ガルドを稼ぎたいときに利用できる。連続で勝ち続けると石取りゲームのレベルが上がり、1勝負あたりにかかる時間が長くなる。4〜5連勝したら一度別のマップに移動して石取りゲームのレベルを元に戻し、効率よく「ミラクルグミ」を稼ごう。慣れれば、1勝負30秒程度で勝てるようになるだろう。



50000ガルド　元々はレイスが売り物のツボに付けた値段。ちなみに、ツボは「メルニクス文明後期、貴族たちの観賞用として作られた二重構造の金属ツボ」らしいが、実際に買うことはできない。
ミラクルグミ　もちろん、本来の目的である回復アイテムとしても非常に優秀。売るぶんだけでなく、使うぶんもいっしょに稼いでおきたい。

ベッポを捕まえろ

この町では算術勝負以外にもサブイベントがいくつか発生する。ワンダーシェフ(P333参照)は2つあり、酒場の2Fで「ステーキ」、宿屋の寝室では「グラタン」をそれぞれ修得できる。ミンツでピエールとカトリーヌ(P333参照)を発生させている場合、本屋へ行くと王都インフェリアへの行き方が分からず、地図を見ているカトリーヌに会うことができる。さらに、レイスが仲間になってから武具屋のあるマップに行くと、盗人少年ベッポ(P342)のサブイベントが発生する。逃げ回るベッポを捕まえてから、宿屋の前でベッポに話しかけて「ルーンボトル」を手に入れよう。さらに、このイベントを発生させてから、EVENT NO.54以降に道具屋で働いているベッポに話しかけると「ドエニスのボブリ」を入手できるようになる。忘れずにイベントを発生させておこう。また、イベントではないが武具屋の裏口から出た先にいる少女からは「エリクシール」がもらえるので、こちらもきちんと入手しておきたい。





風晶霊の空洞へ行くまえに

風晶霊の空洞へ行くまえに、新たに仲間になったレイスのものも含めてキチンと装備を用意しておきたい。とはいえ、定期連絡船(P146参照)でアイテムを入手してあれば、ここではファラ、メルディ、レイス用に「ブレスレット」を購入するだけでかまわない。また、好みで**リッドの武器**を買ってもいいだろう。回復アイテムの補充は当然として、食材もできる限り購入しておくと探索が楽になる。さらに、風晶霊の空洞クリア後でもかまわないので、装備品屋で逃走速度が上昇する「**マジックミスト**」を買っておくといい。ゲーム中盤以降で戦うのが厄介な敵パーティと遭遇したときに役立つだろう。



リッドの武器　買うとしたら「スティールソード」か「パルチザン」のどちらかになる。斬り攻撃重視なら前者、突き攻撃重視なら後者を買おう。
マジックミスト　このバロールでしか手に入らないので、「敵はすべて倒す!」という人でもコレクター図鑑を完成させるつもりなら買っておこう。

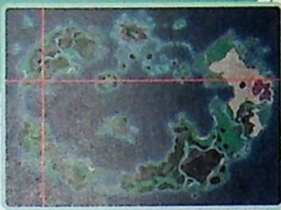
DUNGEON

Sylph Cavern

風晶霊の空洞

EVENT NO. 20

CHART//P081



GPS 27.65

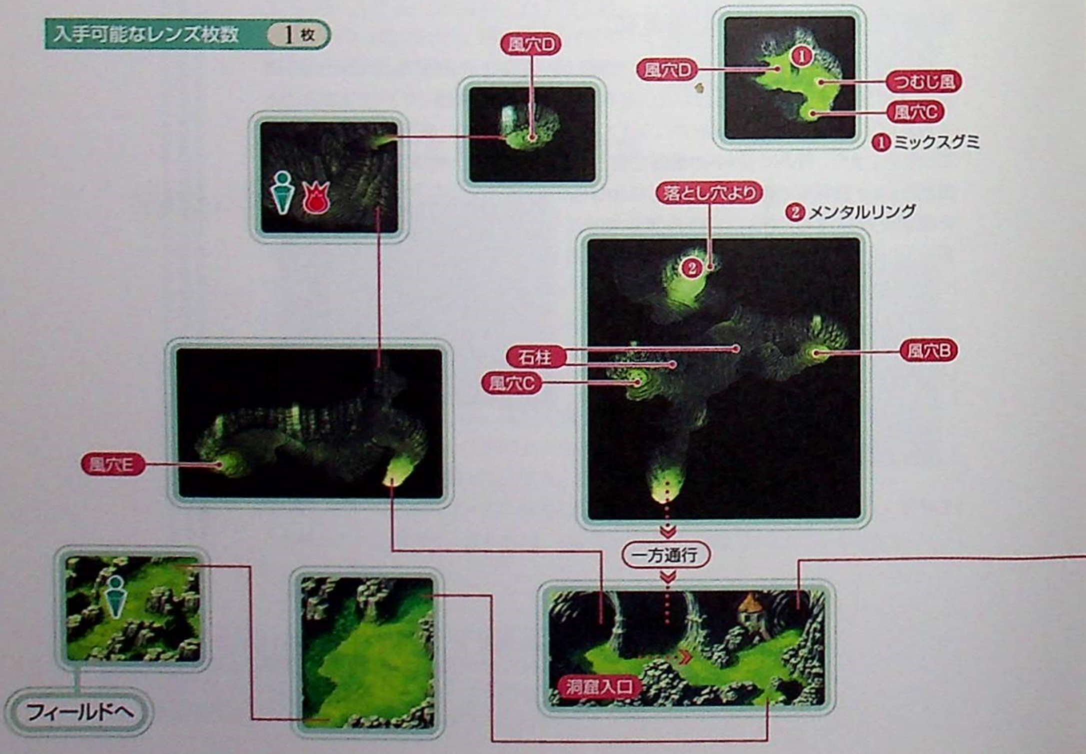
SUB EVENT

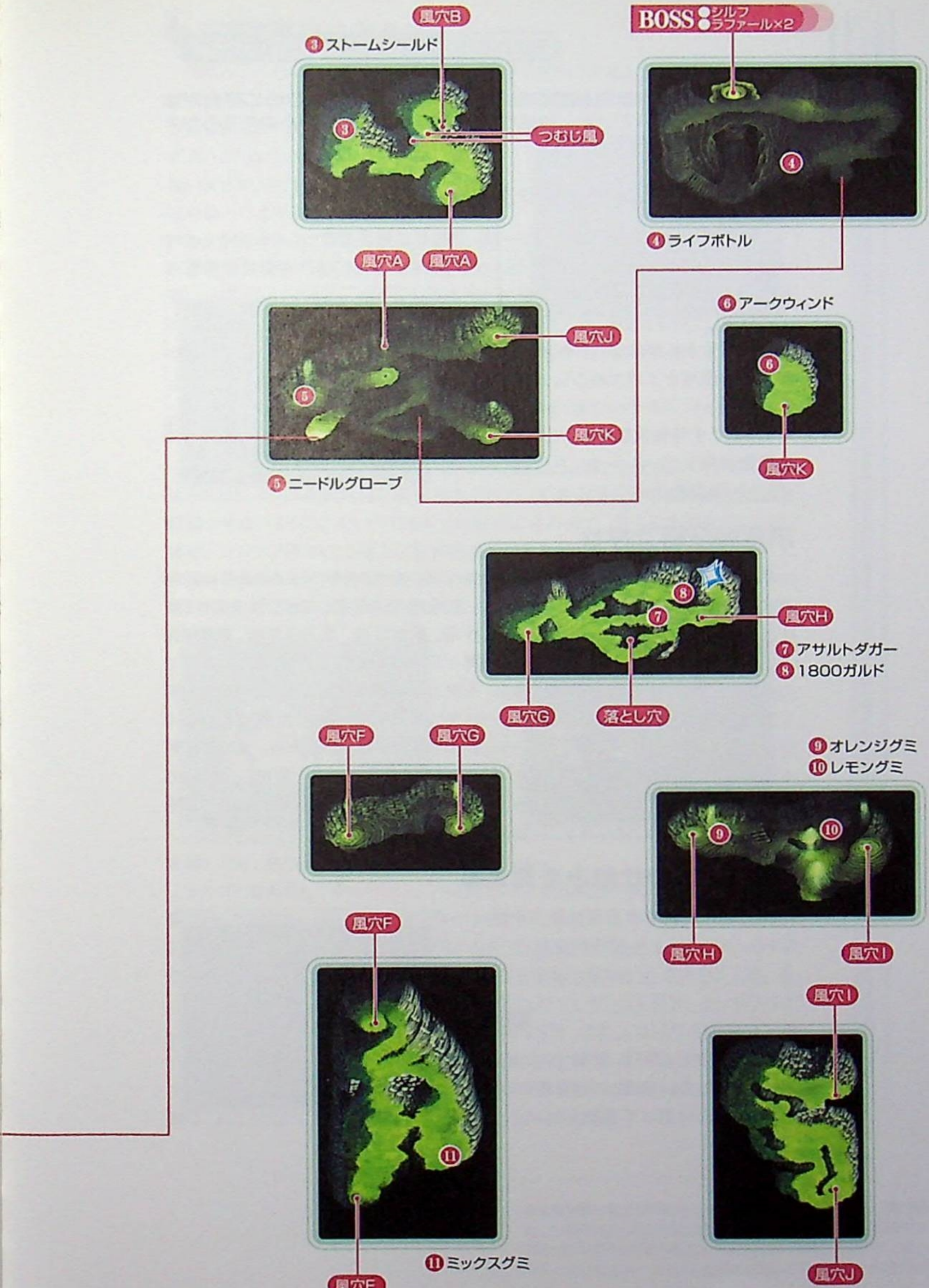
サブイベント	ページ
レンズ収集	P329
漆黒の翼	P360

MONSTER

モンスター	No.	ページ	弱点	耐性
ウィルオ・ウィスプ	No.178	P396	水光	火
ガスクラウド	No.246	P399	風火	
グリズリー	No.142	P401	火	氷
シルフ	No.47	P404	地	物水風火氷雷
ダイアーウルフ	No.138	P408	火	氷
ファントム	No.118	P415	火光	氷闇
ブラッドバイター	No.37	P417		風地
ホーネット	No.90	P419		雷
ボーンナイト	No.155	P419		
マッドイール	No.15	P420	雷	水地
メルティングポット	No.169	P421	地	火氷
ラファール	No.167	P422		風

入手可能なレンズ枚数 1枚




BOSS シルフ ラファール×2
風穴B
③ストームシールド
つむじ風
風穴A
風穴A
④ライフボトル
⑥アークウィンド
風穴J
風穴K
風穴K
⑤ニードルグローブ
風穴H
⑦アサルトダガー
⑧1800ガルド
風穴G
落とし穴
風穴F
風穴G
⑨オレンジグミ
⑩レモングミ
風穴H
風穴I
風穴F
風穴I
⑪ミックスグミ
風穴E
風穴J

渦巻く風の先に待つもの

レイスに案内された風晶霊の空洞は、洞窟の中だというのに不自然なほど強い風が吹いていた。やはりここに風の大晶霊がいるのだろうか？

EVENT NO. 20「ポイズンチェック」を装備

CHART//P081

このダンジョンで出現するモンスターは、雷属性に耐性を持つものが少ないので、メルディはライトニングをメインに戦うといい。リッドとファラには物理属性で攻撃力が高い武器を装備させる。レイスがパーティに参加しているうちは、ファラが直接攻撃を担当する必要はない。作戦コマンドで攻撃の頻度を下げておこう。ガスクラウド、ホーネット、メルティングポットの毒状態を引き起こす特殊攻撃を防ぐために隊列の前衛で戦う、リッド、レイスには「ポイズンチェック」を装備させておくこと。



爪竜連牙斬で押せ

新たに仲間になったレイスは隊列の前衛に向いたキャラクター。あらかじめ隊列コマンドでリッドとレイスを前方、ファラとメルディを後方に配置しておこう。レイスは秋沙雨、風雷神剣、爪竜連牙斬、**爪竜斬光剣**と4つの特技を持っている。その中でも強力なのが爪竜連牙斬だ。敵を1カ所にまとめる効果があり、攻撃時間が長く相手の行動を封じやすい。また、攻撃がヒットすれば残りの攻撃もコンボになり、攻撃力自体も高いと非常に高性能な特技。戦闘ではこの技をメインに戦おう。



ダンジョンの仕組みを覚える

風晶霊の空洞では各所に風穴が開いており、地下から上へは風が吹いているとき、逆に上から地下へは風が止まっているときでないと、対応するアルファベット間の風穴の移動はできない。また、ダンジョンの所々にあるつむじ風は、接触すると**ダメージ**を受けてしまう。無駄にHPを減らさないよう、できるだけ避けて移動すること。



爪竜斬光剣　爪竜連牙斬には一歩劣るが、この特技も使い勝手がいい。相手に突進後、すぐに戻ってくるため反撃を受けにくいのが長所。
ダメージ　つむじ風に触れると、パーティ全員が最大HPの5パーセントぶんのダメージを受けてしまう。

ロープで強風に耐える

洞窟入口へ行くとイベントが発生し、レイスがインフェリア兵と交渉して洞窟の中を探索できるようになる。風穴のせいでダンジョンの構造は複雑に見えるが、実はマップはほとんど一本道になっているので、まず迷うことはないだろう。石柱のすぐ先は強い風が吹いており、単に移動しただけでは洞窟入口まで戻されてしまう。石柱を調べるとレイスがロープを張ってくれるので、それを利用して先へ進もう。風穴Gを通った先には落とし穴がある。穴の中にある「メンタルリング」を手に入れるには一度落ちなければならない。しかし、そのあと洞窟入口からやり直しになってしまうことを考えると、取りに行くのはボスを倒してからのほうがいいだろう。



BOSS シルフ

シルフの元へ進むまえに、装備の確認をしておこう。敵パーティはシルフ1体とラファール2体。どちらも風属性に耐性があるので、間違ってもリッドに風属性の武器を装備させないように。メルディはシルフの弱点に合わせて、使う晶霊術をグレイブに変更。シルフが使ってくる様々な風属性攻撃によるダメージを軽減するため、リッドには「ストームシールド」を装備させる。エアスラストやサイクロン(ハード、マニアモードのみ)を使われたときの被害を抑えるため、隊列は各キャラクター間をできる限り離して配置する。HPとTPを回復して準備が整ったら、シルフの元へ向かおう。



戦闘が始まったら、まずは敵の数を減らすためラファールを集中的に攻撃する。ただし、リッドだけはシルフを狙い、攻撃されないようにする。ファラもこの戦闘だけは作戦を変更して攻撃に参加し、HPの回復はアイテムで行なう。ラファール2体を倒したら、あとはシルフを集中攻撃すればいい。

シルフと契約をしてから洞窟入口へ行くとレイスが仲間から外れる。あらかじめ**装備を外しておこう。**さらに出口まで向かうとキールが現われ再び仲間になる。また、以後はエアリアルボードが使えるようになり、行動範囲が拡がる。ヒントスキットの情報を元に、いままで行けなかったフィールドを探索してみよう。

EVENT NO. 54 以降 IN THE FUTURE スカウトに励む漆黒の翼

ジイニで漆黒の翼のサブイベント(P360参照)を見ていると、洞窟入口でインフェリア兵を**スカウト**するイベントを見られる。ゲーム終盤にほかの用事で風晶霊の空洞にくることはまずあり得ないので、見落とさないよう注意。

装備を外しておこう　装備品は自動的に外れるが、それ以外の防具は放っておくと持っていかれてしまう。気を付けよう。
スカウト　近くにバロールという大きな町があるのだから、わざわざこんなへんぴな場所でスカウトなんかしなくてもいいと思うのだが……。

Inferia Field Point

インフェリア・フィールド

EVENT NO. EX

CHART//—

SUB EVENT

レンズ収集	P329
号令修得「てきをむかえうて」	P332
号令修得「しゅうちゅうこうげき」	P332
号令修得「まえのてきをねらえ」	P332
号令修得「うしろのてきをねらえ」	P332

入手可能なレンズ枚数 3枚

レグルス道場　南

GPS 24.132



名も無き老兵から
号令「てきをむかえうて」を教えてもらえる。

ミンツの岩山　北西

GPS 50.149

※エアリアルボードが必要



❶ルーンボトル

木陰の村モルル　北

GPS 113.144



名も無き老兵から
号令「しゅうちゅうこうげき」を教えてもらえる。

水晶霊の河　北

GPS 150.114



❶ポイズンチェック

水晶霊の河　北の岬

GPS　*150.102*

※エアリアルボードが必要



※老人がいてアニメ版「テイルズ オブ エターニア」の情報を聞ける。アイテムなどはもらえない。

いざないの密林　東の島

GPS　*187.140*

※エアリアルボードが必要



1. フレアマント

いざないの密林　北

GPS　*160.131*

※飛行艇が必要



※レンズは宝箱の中に入っている。

インフェリア港　北

GPS　*182.90*



1. すいしょうせき
2. みずいろのかけら

商業の町バロール　北

GPS　*52.25*

※エアリアルボードが必要



イチゴを1個80ガルドで売っている。
買う個数は1個、5個、10個、15個から選択。

商業の町バロール　西

GPS　*39.36*

※エアリアルボードが必要



1. みどりのかけら
2. りょくしょうせき

商業の町バロール　北西の島

GPS 18.12

※エアリアルボードが必要



❶ セボリー
❷ ラベンダー

風晶霊の空洞　南西

GPS 14.74

※エアリアルボードが必要



※レンズは宝箱の中に入っている。

熱砂の町シャンバール　北

GPS 186.33



❶ トマト

熱砂の町シャンバール　北東の島

GPS 211.31

※エアリアルボードが必要



❶ パイングミ
❷ レモングミ

熱砂の町シャンバール　北西の島

GPS 162.45

※エアリアルボードが必要



[illegible]

火晶霊の谷　南の島

GPS 226.90

※エアリアルボードが必要



❶ リキュールボトル
❷ ライフボトル

ファロース教会　北東

GPS　100.100

※エアリアルボードが必要



名も無き老兵から
号令「うしろのてきをねらえ」を教えてもらえる。

きらめきの塔　南の島

GPS　120.54

※エアリアルボードが必要



❶キルマフルーツ

隠された宝箱

Inferia Field Point

MAP//P156　インフェリア・フィールド

インフェリアには多くの人々がその存在に気が付かない土地が点在している。そこに放置された宝箱には果たして何が入っているのか……。

EVENT NO. EX　宝箱と号令の回収

CHART// —

ここでは入口も目印も何も無く、その地点に行くとフィールド画面からいきなりタウン画面に切り替わるマップを紹介している。これらはストーリーの進行にまったく関係ない場所だが、各マップに行けば宝箱からアイテムやレンズ、もしくはそこにいる**キャラクター**に話しかけることで号令を入手することができる。消費アイテムなどはそれほど重要ではないが、レンズとここでしか入手できない号令は必ず回収しておきたい。マップページでは各マップの位置をGPSの数値を使って示しているが、もし貴重品の「ジーピーエス」を入手するまえに回収したいなら、インフェリアのワールドマップ（P094参照）に記載されている位置をもとに探し出すといい。また、シルフと契約してエアリアルボードを入手したあとならほぼすべての場所に行けるようになるが、各マップの周辺には風晶霊の空洞をクリアした段階のパーティでは勝つことが難しいモンスターが出現するところもあるので注意しよう。



キャラクター　号令を教えてくれるのは"名も無き老兵"と名乗る老人。人里離れた小島や森の中で何をしているのか、またなぜリッドたちに号令を教えてくれるかはまったくの謎。

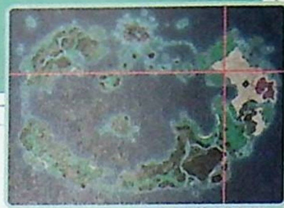
TOWN

Chambard

熱砂の町シャンバール

EVENT NO. **EX**

CHART P081



GPS 188.59

SUB EVENT

レンズ収集	P329
ワンダーシェフ「ペスカトーレ」	P330
ワンダーシェフ「カルボナーラ」	P330
ピエールとカトリーヌ	P333
シャンバルーン	P345
料理対決	P346
ジイニのオークション	P356

MONSTER



シャンバルーン No.250 P403

弱点：

耐性：

入手可能なレンズ枚数 2枚

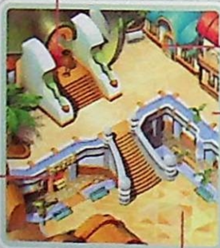
❶ ボタン

※セレスティアから戻ってきたあとで入手できるようになる。

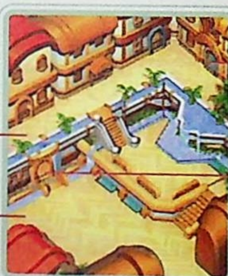


防具屋❶「シースルー」

ホワイトクローク	1480
シルククローク	1840
フェザーローブ	1560
ブルーリボン	2800
レザーマント	100
キッチンミトン	3560



フィールドへ



フィールドへ



❷ エルヴンブーツ









ワンダーシェフ
ペスカトーレ

食材屋❶「シャン食品」

ブレッド	60
パスタ	60
ライス	100
ベアのにく	150
いか	80
えび	80
チーズ	60
たまご	50
ミルク	50
まぐろ	200
とうふ	60
こんにゃく	60

食材屋❷「バール食品」

レタス	60
キャベツ	60
ポテト	50
きゅうり	50
にんじん	50
たまねぎ	50
トマト	80
ビート	60
だいこん	60
レモン	60
イチゴ	80
バナナ	50
キウイ	80
キルマフルーツ	80



武器屋「ホットショット」

ダオ・ブレード	4400
クレセントアクス	2200
ハルバード	3800
プリティホラガイ	3160
ジェムロッド	3200

防具屋❷「ヒートアップ」

リングメイル	3500
クロスヘルム	3600
ゴールドクレスト	3560
カイトシールド	4000



❸ルーンボトル

道具屋「逃げ水」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50



ワンダーシェフ
カルボナーラ





宿屋

宿泊料　240（P040参照）

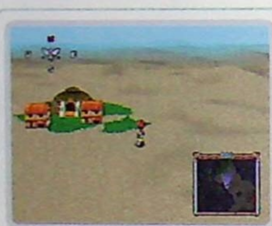


火の大晶霊を求めて

火の晶霊は暑い場所を好む……。キールの知識をもとに一行はインフェリアでもっとも暑い町として知られるシャンバールを訪れる。

EVENT No. EX シャンバールの役割は？

CHART//P081



風晶霊の空洞をクリアしたあとは火晶霊の谷にまっすぐ向かっても、物語は何の問題もなく進行する。必ずしもシャンバールに立ち寄る必要は無いが、火晶霊の谷にもっとも近いこの町を拠点として利用しない手は無い。称号が貰えるサブイベントやミニゲームも豊富に用意されているのでぜひ訪れておこう。

火晶霊の谷の探索に備える



シャンバールを訪れたらまず始めに消費アイテムを補充し、装備の購入をしておきたい。次の目的地となる火晶霊の谷には火属性の攻撃をしてくるモンスターが多数出現する。これに対抗するためにファラとメルディには火属性攻撃のダメージを30パーセント軽減する「キッチンミトン」を買っておこう。リッド用の火属性に耐性のある防具は残念ながら売っていないが、新しい防具を買うのもいいだろう。武器を買う場合は斬りと突きのバランスが良く攻撃力も高い「ハルバード」がオススメ。

シャンバール周辺のモンスター

シャンバールの周りには砂漠地帯が広がっており、火晶霊の谷まで移動するときにもこの砂漠を通過しなければならない。砂漠に出現するモンスターの中では**スカーレットニードル**に注意しよう。HPはそれほど多くはないが攻撃力が非常に高く、しっぽを使った突き攻撃を食らうと800近いダメージを受けてしまう。戦闘中は特技ショートカットでキールとメルディに詠唱時間の短いグレイブとウィンドカッターを絶えず唱えさせてスカーレットニードルの動きを封じ、反撃する機会を与えないようにしよう。



スカーレットニードル　砂漠地帯にはこのモンスターと同じような姿をしたスコーピオンという敵も出現する。こちらのほうはまるで弱く警戒する必要はないが、スカーレットニードルをスコーピオンだと勘違いするとパーティが全滅しかねないので気を付けるように。

経験値稼ぎの拠点

この先の展開をラクにするために、シャンバールを拠点にして経験値稼ぎをしておくのも良い。そのとき、ただ単に繰り返し戦うだけではなく、新しい特技を覚えていけるようにリッドとファラに使わせる特技を選択しよう。また、シャンバールの食材屋にはインフェリアで覚えられる料理の材料がすべて揃っている。手軽に食材を補充できるので、戦闘終了時には何かしらの料理を作って必ず熟練度を上げておくと良い。仲間の1人がインフェリアで覚えられる料理の熟練度をこの時点ですべてマスターにしておけば、セレスティアに渡ってから早い段階で"マスター料理"を作れるようになる。全料理の熟練度をマスターにするのは時間がかかるが、マスター料理がもたらす恩恵を考えるとチャレンジする価値は十分にある。実行するなら料理対決の**勝利条件**を満たす意味で、ファラの熟練度を上げておくと良い。



豊富なサブイベント

シャンバールではビストロシャンバールで行なわれる料理対決をはじめとして、シャンバルーンやピエールとカトリーヌなど、さまざまなサブイベントが発生する。そのなかでもピエールとカトリーヌの遭遇イベントはセレスティアへ渡るまえに済ませておかないと、「あいのネゴシエイター」の称号を入手できなくなるので気を付けること。また、道具屋の前にいるイレーヌに話しかけると、今まで集めてきたレンズの枚数に応じていろいろなアイテムを貰うことができる。彼女はセレスティアでもレンズとアイテムを交換してくれるが、インフェリアからセレスティアへ渡ってすぐに会えるわけではない。インフェリアで集めたぶんのレンズはここで交換しておくように。



EVENT NO. 54 以降 IN THE FUTURE

物語が進行すると

セレスティアからインフェリアへ戻ってきた時点から、防具屋の**シースルー**で「ボタン」を入手するイベントが新しく追加され、シャンバルーンも難度が高くなったものをプレイできるようになる。これらのイベントを見逃さないように物語がその段階まで進んだら、もう一度シャンバールを訪れることを忘れないように注意しておこう。



勝利条件　ビストロシャンバールで行なわれる料理対決は、課題となる料理の熟練度がマスターであることが勝利条件の1つになっている。
シースルー　店内にある鏡を調べると、操作しているキャラクターのファッションに対する独り言を聞くことができる。

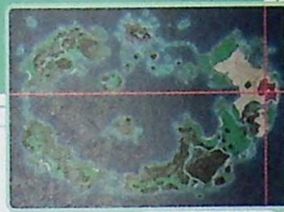
DUNGEON

Efreet Gorge

火晶霊の谷

EVENT NO. 21

CHART/P082



GPS 221.76

SUB EVENT

レンズ収集	P329
漆黒の翼	P360

MONSTER

	モンスター	No.	ページ	弱点	耐性
	アイアンゴーレム	No.192	P394	水 雷	火 氷 光
	イフリート	No.51	P395	水	物 風火地氷雷
	オーガー	No.127	P398		地 雷
	ガロー	No.202	P399		雷光
	デス	No.140	P408	火 光	地氷 闇
	ドレイク	No.216	P410	水風 氷	火 雷
	ファイアバード	No.78	P415	水 氷	火 雷
	ボルテック	No.25	P419	水 氷	火
	ラファール	No.167	P422		風

入手可能なレンズ枚数 1枚



❶フレアマント ❷レモングミ



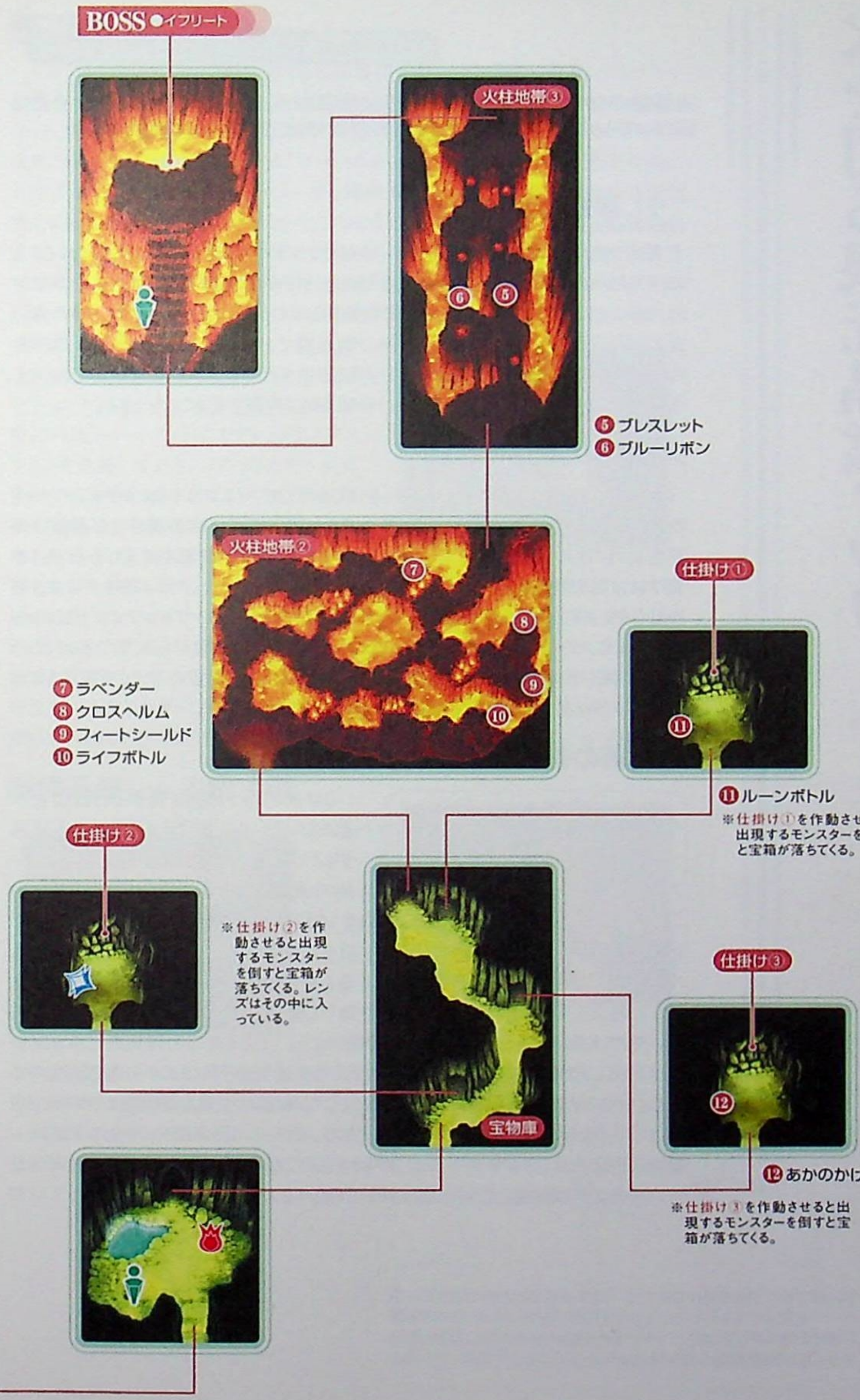
❸セージ





❹ヴェノム

フィールドへ



❺ブレスレット
❻ブルーリボン

❼ラベンダー
❽クロスヘルム
❾フィートシールド
❿ライフボトル

⓫ルーンボトル

※仕掛け①を作動させると出現するモンスターを倒すと宝箱が落ちてくる。

※仕掛け②を作動させると出現するモンスターを倒すと宝箱が落ちてくる。レンズはその中に入っている。

⓬あかのかけら

※仕掛け③を作動させると出現するモンスターを倒すと宝箱が落ちてくる。

火を司る根元晶霊イフリート

火晶霊の谷の存在を知った一行は砂漠の火山地帯へと向かう。そこに広がっていたのは燃えさかる溶岩が吹き出す灼熱の世界だった。

EVENT NO. 21 移動は速やかに

CHART//P082

入口で発生するイベントでウンディーネがダンジョン内の熱気を和らげてくれる。この効果はウンディーネのHPが尽きるまで続き、HPが0になるとパーティ全員のHPが約10秒ごとに最大値の5パーセントずつ減少していくようになる。ウンディーネの体力はダンジョン画面にいるあいだのみ減っていくので、移動はダッシュで行ない、本書のマップページでルートの確認などをするときはメインメニュー画面を開いておくこと。ちなみにウンディーネのHPはダンジョンから出れば回復させることもできる。

火属性の武器は厳禁

最深部に出現するボスのイフリートをはじめとしてアイアンゴーレムやファイアバードなど、火属性の攻撃に耐性を持つ敵が多い。従ってリッドに装備させる武器は火属性以外のものが好ましく、モンスターの弱点に合わせて武器を変えていくつもりがなければ物理属性のものを装備させておけば間違いない。リッドが斬り系と突き系のどちらをメインに戦うかを考えて、「クレセントアクス」や「ニンブルレイピア」などから選択しよう。ファラの武器はこのダンジョンの入口近くの宝箱から入手できる「ヴェノム」が最適。攻撃にマヒの追加効果があるので、この火晶霊の谷クリア以降もしばらくはファラの主力武器として使っていける。

火晶霊の谷の仕掛け



このダンジョンに謎を解かなければ奥へ進めないという仕掛けはないが、上を通過するとパーティ全員のHPが最大値の5パーセント減少するうえに、ウンディーネの体力を500近く減らされてしまう“炎”が所々で道を塞いでいる。火柱地帯①～②の炎は通る必要の無い場所をマップページで確認して回避し、どうしても通らなければならない所だけダッシュを使って一気に通り抜けよう。火柱地帯③の周期的に吹き出す炎は、タイミングを計って噴出が収まったところを通り抜ければダメージを受けなくて済む。どちらの場合も通過後にHPを確認して、戦闘に支障をきたすほどダメージを受けているなら必ず回復させておこう。また、このダンジョンのボスであるイフリート戦後に手に入る「ソーサラーリング」が無ければ、宝物庫の**扉**は開けることができない。とりあえずは無視して先へ進み、帰りに開けるようにすれば良い。

扉　調べると“光より得し力を示せ さすれば扉は開かれん”というメッセージが表示されるが、この時点では理解できない。イフリート戦後に意味が通じるようになり、“光”が光の大晶霊レムを、“得し力”が「ソーサラーリング」を指すことが分かる。

BOSS イフリート

ダンジョンの最深部へたどり着くと大晶霊のイフリートと戦闘になる。プレイヤーが操作するキャラクターはリッドにすると戦いやすく、その場合の隊列は最前部にリッド、中間部にファラ、最後部にメルディとキールという配置が良い。イフリートの攻撃はすべて火属性で、防具は「フィートシールド」や「キッチンミトン」などの火に耐性があるものを装備すればダメージを軽減できる。また、リッドには敵の弱点を突く水属性の武器を装備させたいところだが、この時点で入手可能な水属性の武器は攻撃力の低い「チンクエデア」しかない。攻撃力が300程度あれば水属性ではなくても「チンクエデア」より与えるダメージが大きくなるので、「ハルバード」や「クレセントアクス」などの物理属性の武器を装備させておけばいい。



戦闘ではリッドが斬り攻撃→上空攻撃→斬り攻撃の連携から特技の虎牙破斬をキャンセルで出して攻撃する。これと同時に特技ショートカットにスプレッドとエアスラストを登録しておき、メルディとキールにひたすら詠唱を続けさせよう。ファラは特技の治癒功でHPの回復役になってもらうが、作戦を「おまえにまかせる」にして回復と攻撃を適度に行なわせておけばいい。基本的な戦い方は上記のとおりで良いが、ダッシュでイフリートの背後に行こうとしても足下で燃えている炎に押し返され、ジャンプしてもイフリートの体で邪魔されるため反対側に逃げられないことに注意しておきたい。このために画面端へ追いつめられやすいので、普段から攻撃を受けてもひるまずに反撃してイフリートを押し返すように心掛けておこう。また、**追いつめられても**エアスラストとスプレッドの詠唱は休まずに行なうことが重要。

統括晶霊レムの示す道



イフリートに勝利して契約を済ませると、インフェリアの根元晶霊を束ねる光の大晶霊レムが突如として現われる。といっても戦闘になるわけではなく、リッドたちに「ソーサラーリング」を授け"光の橋"を渡るように指示すると姿を消してしまう。「ソーサラーリング」は R1 ボタンを押すことで光線を撃ち出せるようになるアイテムで、この光線を当てることで特定の扉や仕掛けを作動させることができる。前述した宝物庫の扉と**宝箱**を出現させる仕掛け①～③で使い方を試してみるといい。

火晶霊の谷の中間地点にあるキャンプポイントまで戻るとイベントが発生し、一行の次なる目的地である"光の橋"がファロース山に存在することが判明する。同時にグランドフォールの元凶がバリルという人物にあることも分かる。

追いつめられても　接近時にエアスラストが発動すると10ヒット以上当たるため、大ダメージを与えるチャンスでもある。
宝箱　仕掛けを作動させると現われるデスを倒さなければ出現しない。準備不足で戦闘から逃げても再度戦うことができるので安心していい。

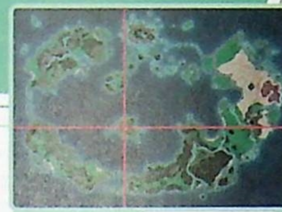
TOWN

Farlos Church

ファロース教会

EVENT NO. 22

CHART//P082



GPS 93.110

SUB EVENT

レンズ収集 P329

クレーメルチェック P343

入手可能なレンズ枚数 1枚



※ベッドで休むことができる

ファロース教会地下へ P277

※ファロース教会地下は
EVENT NO.54以降に
行けるようになる。

道具屋「商人信者」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50





霊峰ファロースへ P170





フィールドへ

セイファート教発祥の地

MAP//P168　ファロース教会

Farlos Church

セレスティアに続くという光の橋を求めて、リッドたちはファロース山のふもとにあるファロース教会を訪れる。

EVENT NO.22 教会での休息

CHART//P082

教会に到着したら休憩部屋へ行って、キールの提案に従い一晩の休息をとろう。ここで休んでおかないと、霊峰ファロースに行くことができない。この休憩部屋で休むと宿屋に宿泊したときと同じようにHP、TP、状態異常をすべて回復してくれる。以後何度でも利用できるから、霊峰ファロース攻略の拠点にしよう。また休憩部屋にはレンズがあるので、忘れず入手しておくように。休息をとった翌日、旅立とうとするとファラが礼拝堂にいる神父に呼び止められ、回生功を覚えることになる。



占い師の部屋

占い部屋ではサブイベントのクレーメルチェック(P343参照)を行なえる。質問に答えていくと、その結果によって心の中にすむ晶霊のタイプを占ってもらえる性格診断である。またその部屋にある鏡を調べると、先頭キャラクターによって異なるセリフを聞くことができる。興味があるなら隊列で先頭キャラクターを変えて調べてみよう。



セレスティアで入手できない食材

霊峰ファロースから先、冒険の舞台はセレスティアへと移る。セレスティアの食材屋では「イチゴ」、「キルマフルーツ」、「だいこん」、「ベアのにく」、「レモン」の5つの食材が販売されていない。これらの食材はいろいろな料理に必要となるから、シャンバールの食材屋で持てる最大数15個まで買い込んでおこう。

晶霊術のおさらい

ファロース教会の前に立っているウドッチから、晶霊術とフリンジの関係や詠唱時間の豆知識について詳しい説明を受けることができる。晶霊術とフリンジの関係を理解しているプレイヤーでも、確認のつもりで一度耳を傾けておくといいだろう。今まで気づかなかった情報を、聞くことができるかもしれない。

回生功　戦闘不能を治す特技。この特技を覚えたことによって「ライフボトル」の消費量を抑えることができるだろう。
異なるセリフ　あとで仲間になるチャットとフォッグも、この鏡を調べるとそれぞれ違うセリフを話す。

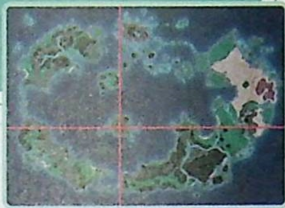
DUNGEON

Mt. Farlos

霊峰ファロース

EVENT NO. 23

CHART/P082



GPS 93.110

SUB EVENT

レンズ収集 P329

エタボケ4 P328

MONSTER

モンスター	No.	ページ	弱点	耐性
キメラ	No.203	P400		雷光
キラービー	No.135	P400		
グラップラー	No.148	P401		雷
バイオレントバイパー	No.38	P412		水 地
ファルシアホーンズ	No.236	P415	火	地
フェザーマジック	No.83	P416		水風
プレイリーホーク	No.151	P417		
ヘルハウンド	No.139	P418	水	火 氷
レイシス	No.70	P423		物水風火地
ワイバーン	No.82	P425	氷	火

入手可能なレンズ枚数 1枚



ファロース教会へ



❷デュエルヘルム
❸クリスタルロープ

崖崩れ

※落石イベントを発生させないと通ることができない。



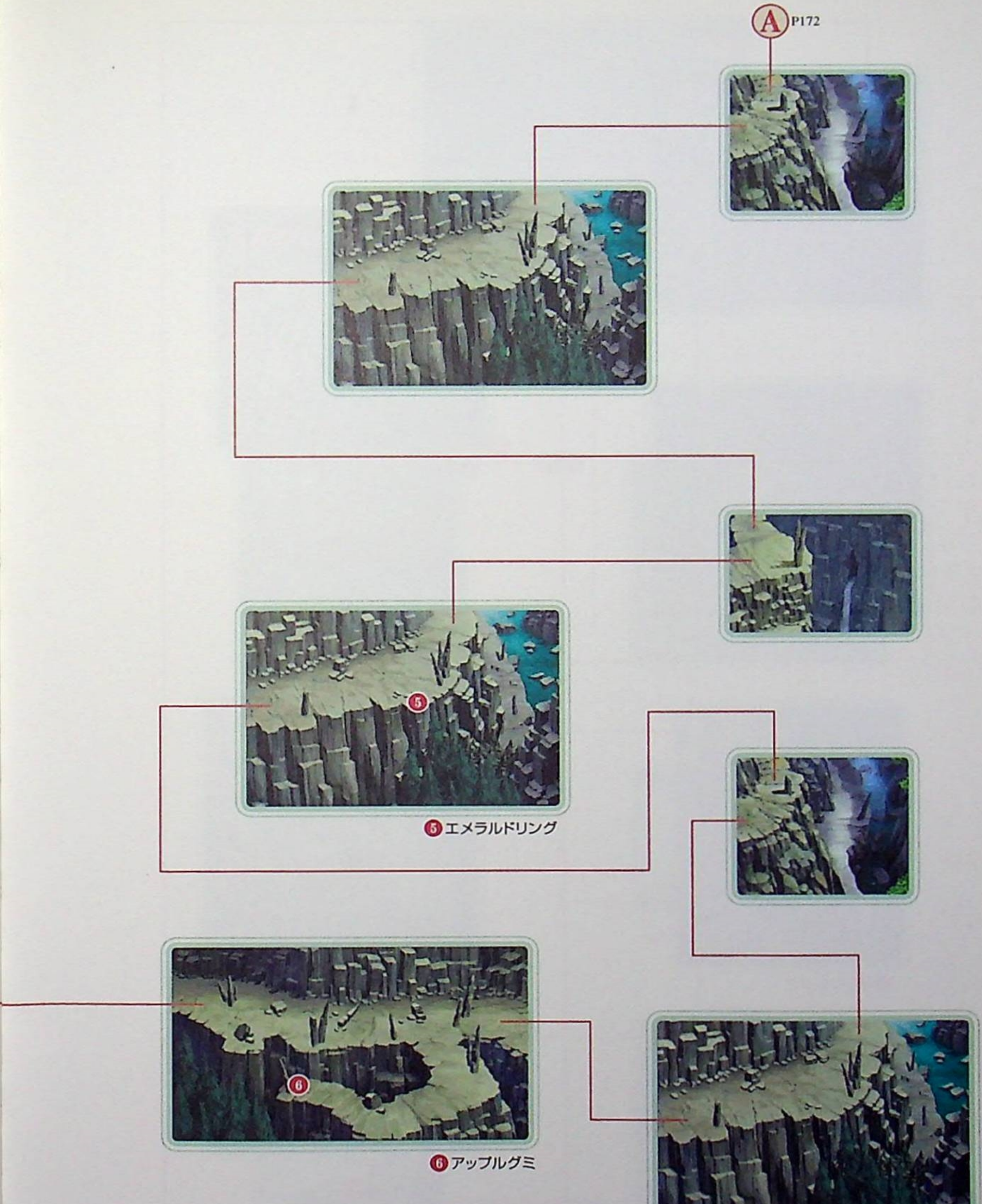
❹アンクシールド

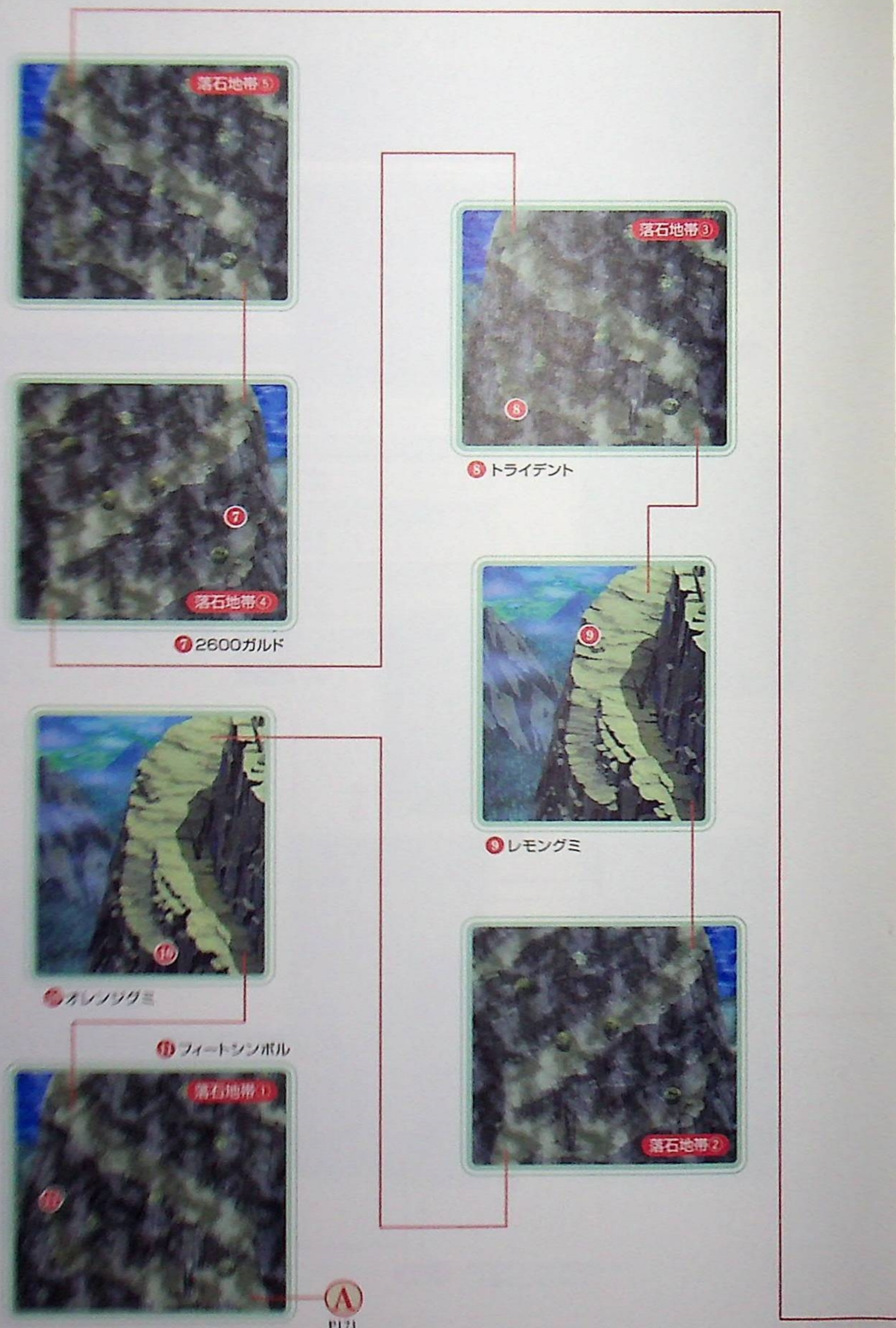
落石イベント

※落石イベントが発生するとこのマップには入れなくなる。

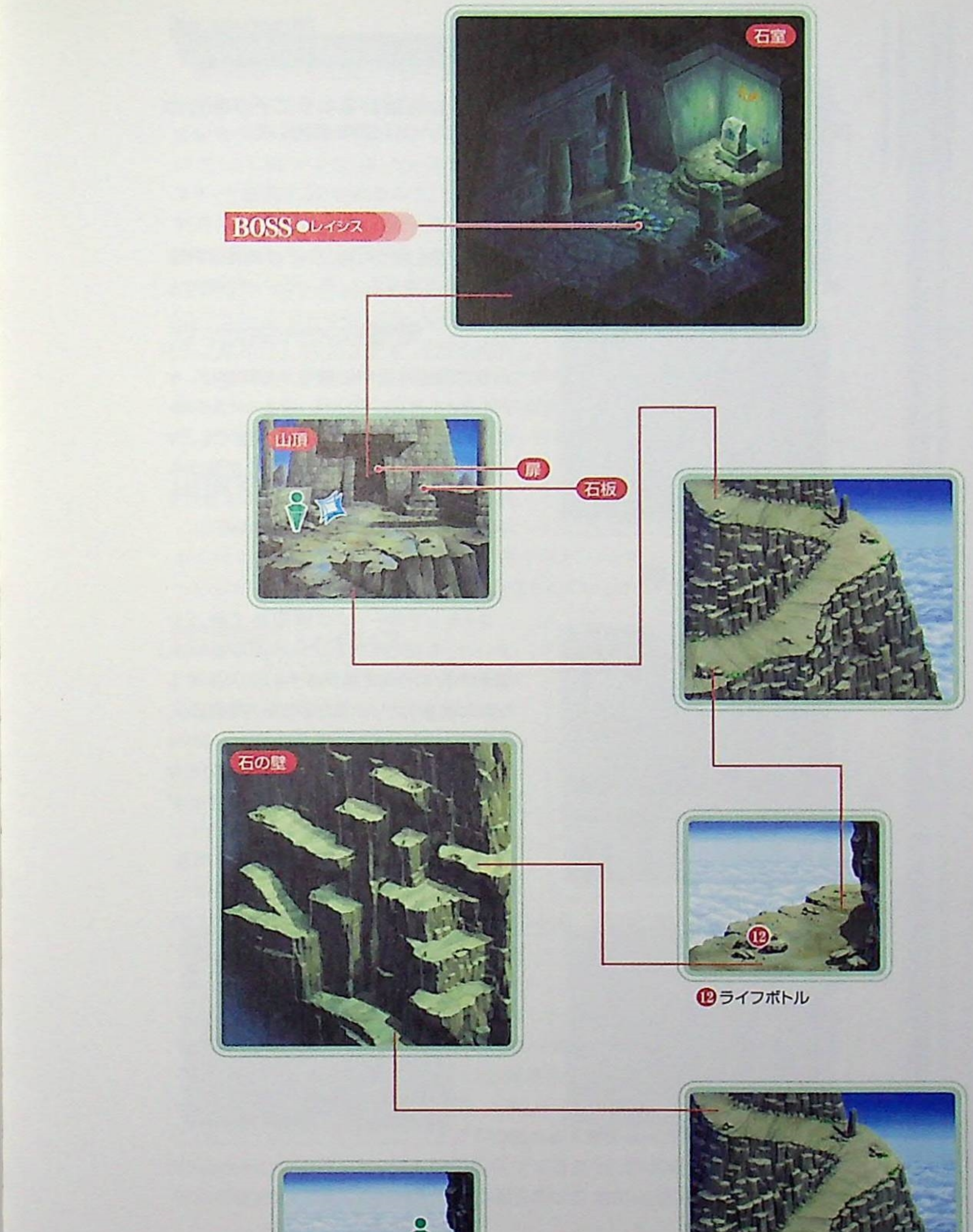


❶フレアボトル


A P172
5
5 エメラルドリング
6
6 アップルグミ



落石地帯⑤
落石地帯④
⑦
⑦2600ガルド
落石地帯③
⑧
⑧トライデント
⑨
⑨レモングミ
⑩
⑩オレンジグミ
⑪フィートシンボル
落石地帯①
⑪
落石地帯②
A
P171


石室
BOSS ●レイシス
山頂
扉
石板
石の壁
⑫
⑫ライフボトル

光の橋へと続く山

ファロース教会を後にしたリッドたちは、立ち塞がるようにそびえ立つ険しい霊峰を登り始める。光の橋があるという山頂を目指して……。

EVENT NO.23 攻略のための装備

CHART//P082

霊峰ファロースのモンスターは様々な属性に耐性を持つため、リッドの武器は物理属性の「**ニンブルレイピア**」を装備しよう。ここで出現するフェザーマジックを倒すと、より強力な「グレートソード」を落とすことがあるから、入手したらすぐに装備しよう。



山頂に向かう道中に発生する戦闘は、キールとメルディがイラプションとエアスラストでリッドを援護すれば問題なく勝てる。ファラは後述のイベントで、すぐに仲間から外れてしまうので、重要なアイテムは他のキャラクターに装備させたほうがいい。

やまつのの入手



ファルシアホーンズは戦闘終了後、「やまつの」を落とすことがある。「やまつの」はサブイベントで「エタボケ4」を入手するために必要なアイテムだから必ず1個は入手しておこう。落とす確率は35パーセントと高く、「ホーリィボトル」で戦闘を避けたり逃げたりしていなければ、さほど苦労せず入手することができるだろう。

落石イベント

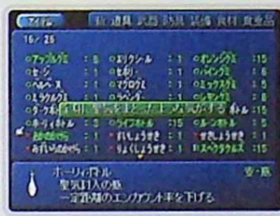
落石イベントの位置に行くと、崖から多数の岩が落ちてきてファラとはぐれてしまう。はぐれたファラはレイスに助けられ、リッドたちと別ルートで共に山頂へ向かう。よってこのあとリッドたちは、ファラを除いた3人で戦うことになる。治癒功の代わりとして、ウンディーネとシルフを別のクレーメル.ケイジに入れて必ず**ヒールを使えるように**しておこう(P057参照)。また、落石イベントの起こるマップはこのイベントのあとでは来ることができなくなるので、そのまえに「フレアボトル」を入手しておくように。



ニンブルレイピア　風晶霊の空洞で出現するボーンナイトが、戦闘終了後10パーセントの確率で落とすことがある。
ヒールを使えるように　ウンディーネとイフリートを同じクレーメルケイジに入れ、残りのケイジにはシルフのみを入れるといい。

落石地帯

落石地帯①～⑤では上空から多数の石が落ちてきて、その石に当たると最大HPの5パーセントのダメージを受けてしまう。石に当たってHPが少なくなっているときにモンスターと遭遇すると危険なので、アイテムや料理でHPを回復させたあと**一気に駆け抜けて**しまおう。このとき「ホーリィボトル」を使っておくといい。



クィッキーへの指示

石の壁では、クィッキーに指示を出し3カ所のロープを垂らすと次のマップへ進めるようになる。指示は、右!、いけ、がんばれ、がんばれ、そこ!、がんばれ、いけ、がんばれ、そこ!、いけ、そこ!、そこ!、の順で与えれば通行できるようになる。

山頂でファラと合流

山頂に行くと先に到着していたファラとレイスと出会う。ファラは仲間に戻るが、レイスとはその場で別れる。そのあと石版か扉を「ソーサラーリング」で撃てば石室への扉が開く。その扉の横にはレンズが隠されているから、忘れず入手しておこう。

BOSS レイシス

石室に入りレムの力を借りて光の橋の入口を開いたリッドたち。そこに現われたのは、さきほど別れたばかりのレイスだった。レイスは自分がインフェリア王国元老騎士、レイシス・ルエインであることを明かし、リッドたちの行動をインフェリアに仇なす反逆的行為だと警告し行く手を阻む。ファラの説得も虚しく、リッドたちは光の橋を渡るため、冒険をともにした仲間と剣を交えることになる。



レイシスは、物理、水、風、火、地属性に高い耐性を持っているから、雷属性の攻撃を中心とした戦い方をする必要がある。具体的に、リッドは「トライデント」を装備して、突き攻撃から**雷神剣**で攻撃。メルディはライトニング、キールはファイアボールをショートカットに設定し、短い詠唱時間でスキのない攻撃を仕掛けてレイシスの行動を妨害するように戦う。ファラは回復に専念させよう。



一気に駆け抜けて　落ちてくる石に当たると、キャラクターが点滅しているあいだは他の石に当たらなくなる。その時間を利用しよう。
雷神剣　雷神剣は雷属性の攻撃なので、レイシスに対して他の特技よりも効率よくダメージを与えられる。

セレスティア ワールドマップ

タウン&ダンジョン

❶岬の砦	GPS: 34.63	… P178
❷晶霊の棲む町アイメン	GPS: 42.67	… P180
❸アイメン駅	GPS: 60.71	… P184
❹ルイシカ駅	GPS: 115.71	… P184
❺廃墟の村ルイシカ	GPS: 127.73	… P186
❻地晶霊の廃坑	GPS: 113.109	… P188
❼チャットの小屋	GPS: 106.112	… P194
❽港町ベイルティ	GPS: 34.102	… P210/216
❾氷晶霊の山	GPS: 28.96	… P212
❿職人の町ティンシア	GPS: 212.54	… P226
⓫雷晶霊の遺跡	GPS: 32.150	… P232
⓬バリル城	GPS: 222.21	… P240/292
⓭セイファート神殿	GPS: 32.128	… P248
⓮アイフリードの洞窟	GPS: 204.98	… P250
⓯遠征の橋	GPS: 100.92	… P264
⓰歓喜の町ジイニ	GPS: 66.152	… P256
⓱ねこにんの里	GPS: 120.109	… P314



1	セレシーアジト1	GPS: *56.112*	… P262
2	セレシーアジト2	GPS: *153.164*	… P262
3	セレシーアジト3	GPS: *167.112*	… P262
4	セレシーアジト4	GPS: *228.42*	… P263
5	セレシーアジト5	GPS: *3.151*	… P263
6	アイフリードの台座	GPS: *98.92*	… P264
7	ジイニトンネル	GPS: *35.15*	… P256
8	闇の洞窟	GPS: *5.12*	… P258

SUBMARINE MAP



フィールド隠しマップ

18	アイメン駅・北東	GPS: *72.48*	… P220
19	ルイシカの町・北西	GPS: *81.38*	… P220
20	ねこにんの里・南東	GPS: *131.117*	… P220
21	ジイニの町・北	GPS: *60.126*	… P212
22	ジイニの町・西	GPS: *52.154*	… P212
23	バリル城・北の島	GPS: *227.162*	… P212
24	アイフリードの洞窟・南東の島	GPS: *228.120*	… P212
25	アイフリードの洞窟・北	GPS: *204.76*	… P212
26	ティンシア・南	GPS: *217.70*	… P222
27	バリル城・西の大陸1	GPS: *187.15*	… P222
28	バリル城・西の大陸2	GPS: *177.31*	… P222
29	アイフリードの洞窟・南西の島	GPS: *183.130*	… P222
30	チャットの小屋・南	GPS: *120.128*	… P222



TOWN

岬の砦

EVENT NO. 24

CHART/P083



GPS 34.63

SUB EVENT

レンズ収集 P329

放浪の画家リシテア P349

特技修得フォッグ「レイジレーザー」 P350

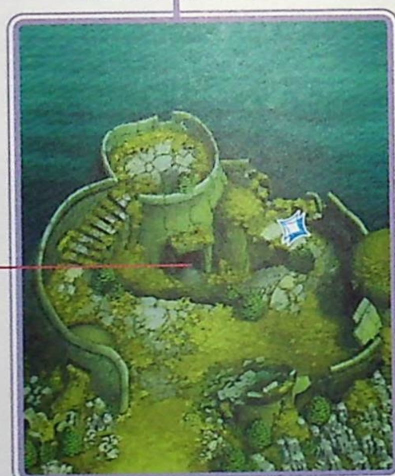
入手可能なレンズ枚数 1枚

インフェリアから

※ベッドで休むことができる。



❶ミックスグミ



フィールドへ

セレスティアの大地

MAP//P178 岬の砦

リッドたちを包み込んだ光はオルバース界面を突き抜けセレスティアへと舞い降りる。新たな地で一行を待ち受けるものは……。

EVENT NO. 24 アイテムを回収してアイメンへ

CHART//P083

光の橋を使ってセレスティアに渡ったリッドたちは、大陸の西に位置する岬の砦へ降り立つ。物語が進めばフォッグの特技修得イベントなどが発生するが、この時点では単なる通過ポイントだと考えて良い。レンズと「ミックスグミ」を回収したら、メルディが育ったというアイメンへと向かおう。アイメンは岬の砦から南東の方向へ進めばすぐに到着するが、途中でモンスターに遭遇したときのことを考えて、砦の内部にある**ベッド**でレイシス戦でのダメージを回復させておくといい。



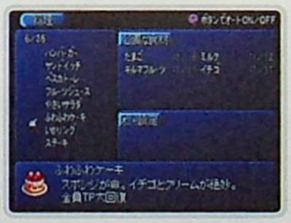
移動は昼間に行なう

アイメンへの道中は、森を避けて平地を移動すれば強いモンスターに遭遇しないで済む。戦闘はリッドが基本技から特技の散沙雨に連携するコンボで敵の前進をくい止めておき、イラプションとエアスラストで援護すれば問題なく勝てるはず。日が暮れて出現モンスターが強くならないうちに、寄り道をせずにまっすぐアイメンに向かおう。



セレスティアの食材

セレスティアではインフェリアに戻るまで入手が困難な食材がある。完全に入手不可能になる食材は「イチゴ」、「キルマフルーツ」、「だいこん」、「ベアのにく」、「レモン」の5種類。また、「こんにゃく」はバリル城に出現するクビトゥムが戦闘終了後に落とすものを手に入れるしかない。これらの食材を使うふわふわケーキ、カルボナーラ、クリームシチューなどの料理は、チャットの小屋地下のように回復アイテムを補充しにくいダンジョンで活用するために、なるべく使用を控えておこう。



ベッド　無料で何度でも休むことが可能。ここを拠点にして経験値稼ぎをしてもいいが、どうせならこれから訪れるアイメンの武具屋で装備を整えてからにしたほうがいい。ちなみに、アイメンにあるメルディの家でもお金を使わずに休むことができる。

TOWN

晶霊の棲む町アイメン

EVENT NO. 25 CHART P083 27 CHART P083



GPS 42.67

入手可能なレンズ枚数 1枚

SUB EVENT

レンズ収集 P329

ワンダーシェフ「ザラメライス」 P330

ワンダーシェフ「あまにんどうふ」 P330

エタポケ2 P337

武具屋「パブス：アイメン」

ソー・サーベル	8000
ウォーハンマー	9000
バルディッシュ	8400
グラディウス	8400
シルバーナックル	7600
ルビーワンド	7200
スプリントメイル	8000
アンバークローク	7800
クリスタルローブ	4200
デュエルヘルム	5000
ストライプリボン	5200
ファインシールド	6000





ワンダーシェフ
あまにんどうふ







道具屋「エルス：アイメン」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

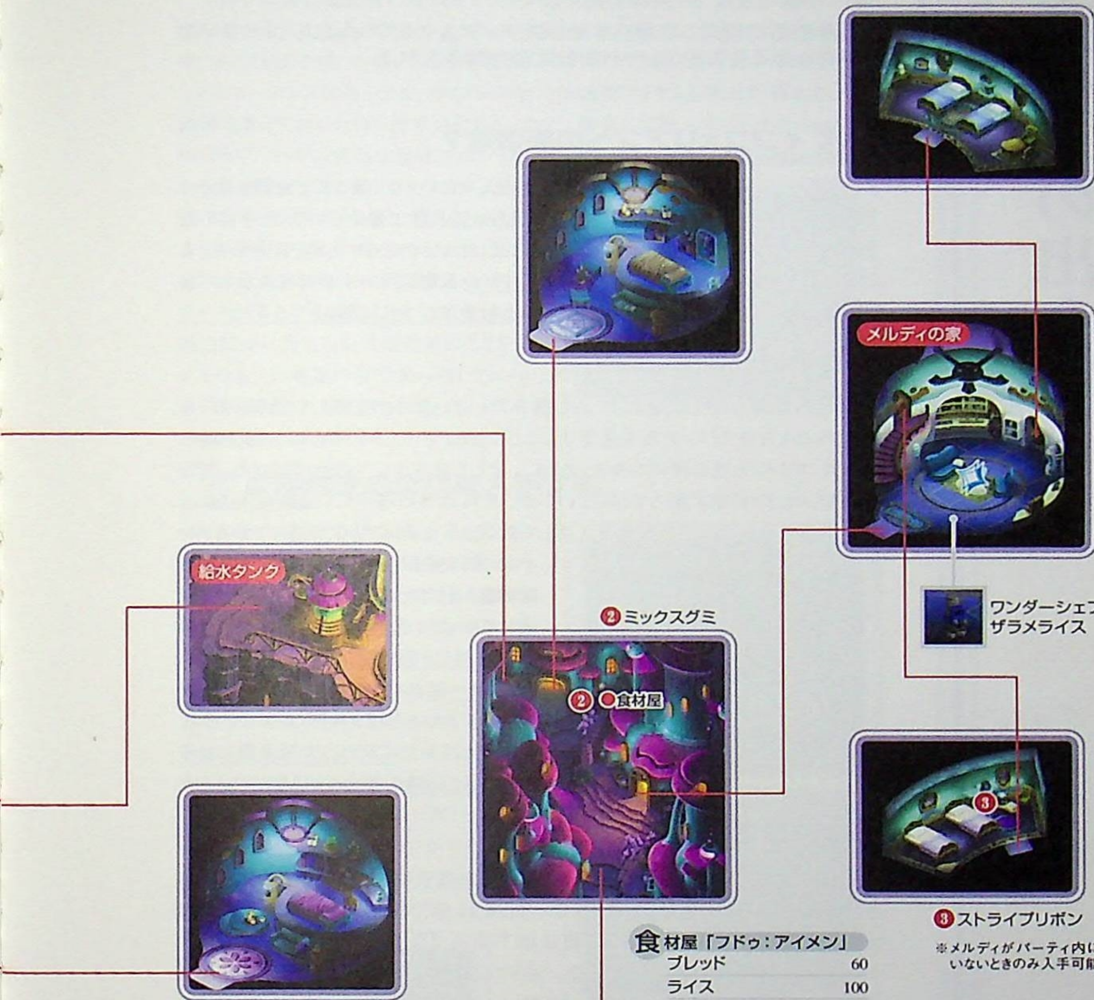




1 オレンジグミ

フィールドへ

※ベッドで休むことができる。



※メルディがパーティ内にいないときのみ入手可能。

食材屋「フドゥ：アイメン」

ブレッド	60
ライス	100
チーズ	60
ミルク	50
タスクのにく	150
レタス	60
キャベツ	60
きゅうり	50
トマト	80
バナナ	50
キウイ	80
アマンゴ	80
ホワイトソディ	60

異文化との出会い

MAP//P180

晶霊の棲む町アイメン

晶霊を生活に利用して暮らすセレスティア人の町アイメン。メルディの故郷でもあるその町にリッドたちは足を踏み入れる。

EVENT NO. 25 インフェリアンへの感情は？

CHART//P083

アイメンへ入るとメルディが連れてきた町の人々にいきなり囲まれて武器を突きつけられる。戦闘になるかと思わせるが、彼らは武具屋で働いていることを言いたかっただけで、リッドたちに危害を加えようとしたわけではないとすぐに分かる。このイベントの最中にサグラという男が持っていた武器にキールが興味を示して話を聞きたがるが、ひとまずメルディの家へと移動することになる。

町をまわって情報収集を

メルディの家へ着いたあとは、少し休みたいというファラを残してリッド、キール、メルディの3人でアイメンの町を見学することになる。イベントを進めるには**武具屋**のバブス：アイメンと道具屋のエルス：アイメン、そして給水タンクの3カ所をまわってから再びメルディの家に戻ってくればいいが、それ以外の場所にいる町の人々にも話しかけてセレスティアの情報を入手しておくといい。町の見学が済んでからメルディの家に戻るとキールが町はずれにある**図書館**へ行きたいと言い出し、メルディを連れていってしまう。翌日まで帰ってこないこの2人をリッドとファラで迎えに行き、メルディの家へ戻ればアイメンでのイベントは終了する。このあとはメルディがエラーラ電話で話していたガレノスという人物に会うため、ルイシカを目指すことになる。



アイメンでの注意点

アイメンで拾えるアイテムのうち、メルディの家の寝室にある「ストライプリボン」はEVENT NO.41まで進むと取れなくなってしまう。店でも売っている普通の防具だが、拾えるものをわざわざ買う必要はない。忘れずに取っておくように。また、ワンダーシェフが擬態しているオブジェクトは、前述のイベントでキールとメルディを図書館へ迎えに行く段階から出現する。はじめて図書館へ行ったときにはイベントで一度メルディの家へ戻されるので、あまにんどうふの取り忘れに注意すること。



武具屋　町の入口で会ったサグラたちの話はここで聞くことができる。あとで必要になる晶霊鉄道の燃料の話は心にとめておくこと。
図書館　リッド、メルディ、キールの3人で町を見学しているときには、少年が道を塞いでるため行くことができない。

装備の購入は？

アイメン以降は地晶霊の廃坑までダンジョンの探索は無い。早急に戦闘に備えて装備を整える必要は無いが、これから訪れるルイシカ駅にある武具屋の**品揃え**がアイメンとほぼ変わらないことを考えると、この時点で購入しておいたほうがコストパフォーマンスは高くなる。アイメンの店では消費アイテムと食材の補充以外に、装備を整えておいたほうが良いだろう。ただ、優先して購入するべきなのは防具のほうで、リッドの武器は霊峰ファロースでフェザーマジックから入手した「グレートソード」があれば十分。ファラのナックルも「シルバーナックル」を店で買うくらいなら、より攻撃力が高い「ボーンナックル」をアイメン周辺のフィールドに出現するヘビースネークが落とすものを入手したほうがいい。威力は少し落ちるが追加効果のことを考えるなら、火晶霊の谷で拾った「ヴェノム」を引き続き使っていく手もある。



EVENT NO. 27 晶霊鉄道の燃料を入手する

CHART//P083

アイメンへ戻ってくると画面が入口のアップに切り替わりイベントが発生する。この会話中にメルディが晶霊技師である**ガレノスの弟子**らしいということが分かり、同時にメルディが「しょうれいぎし」の称号を得ることができる。



晶霊鉄道の燃料「トレインケイジ」の入手は、武具屋のパブス：アイメンに置いてあるものを購入する。店の商品として売られているわけではないが、一度「トレインケイジ」を調べて値段を聞いてからサグラに話しかければ、2000ガルドで譲ってもらうことができる。「トレインケイジ」の入手を終えればそのほかにアイメンでやらなければならないことは何も無い。すぐにアイメン駅へ戻り晶霊鉄道へ乗り込もう。



品揃え　このすぐあとに行くルイシカ駅の店で売っている防具はアイメンの店でもすべて揃えられる。品揃えの違いは武器だけで、アイメンには無い「グレートソード」や「メモリーW」を売っている。もし「グレートソード」を持っていないならルイシカ駅で購入すれば良い。
ガレノスの弟子　メルディをいつも邪険にしてきたキールは、彼女が晶霊技術の研究者だと信じたくないらしい。はるかに進んだ晶霊技術を持つセレスティアで学べるメルディに嫉妬しているのか？

TOWN

アイメン駅・ルイシカ駅

EVENT NO.	26	28	29	31
	CHART/P083	CHART/P083	CHART/P083	CHART/P084



SUB EVENT

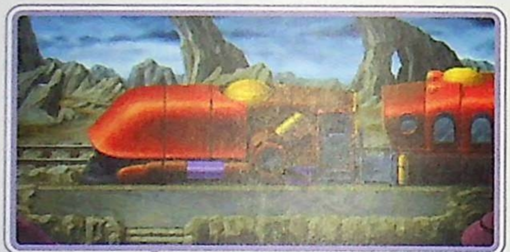
エタポケ3 P338

晶霊鉄道その2 P347

晶霊鉄道その1 P347

アイメン駅

GPS 60.71



フィールドへ

ルイシカ駅

GPS 115.71



道具屋「ティン：ルイシカ」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

武具屋「エス：ルイシカ」

グレートソード	6600
シルバーナックル	7600
メモリーW	8000
スプリントメイル	8000
アンバークローク	7800
クリスタルローブ	4200
デュエルヘルム	5000
ストライプリボン	5200



フィールドへ

食材屋「フドゥ：ルイシカ」

ライス	100
タスクのにく	150
キャベツ	60
ポテト	50
たまねぎ	50
トマト	80
ビート	60
とうふ	60
レッドソディ	60
ホワイトソディ	60
ブラックソディ	100

動き出す晶霊鉄道

MAP P184　アイメン駅・ルイシカ駅

かつてはセレスティアの主要交通機関だった晶霊鉄道。リッドたちはルイシカにいるガレノスに会うためアイメン駅の列車を蘇らせる。

EVENT NO.26 列車の燃料を入手する

CHART//P083



晶霊鉄道を使ってルイシカへ向かおうとする一行だが、アイメン駅にいる車掌に列車を動かしたいなら燃料が必要だと言われて追い返されてしまう。燃料とはアイメンの武具屋にあった大型のクレーメルケイジのこと。車掌に話しかけた段階で買えるようになるので、ひとまずアイメンに戻って「トレインケイジ」を入手してこよう。

EVENT NO.28 ルイシカ駅へ

CHART//P083

「トレインケイジ」をアイメンで購入してから戻ってくれれば、晶霊鉄道を動かすことができる。列車に乗り込んでしまえばプレイヤーがやるべきことは何も無く、自動的にイベントが進む。列車が走り出すと晶霊鉄道その1をプレイすることになるが、結果に関わらずルイシカ駅には到着するので心配しないでいい。

EVENT NO.29 ガレノスに会いに

CHART//P083

ルイシカ駅にある武具屋と道具屋はアイメンにあった店と品揃えにほとんど変化がない。消費アイテムの補充と装備の購入をすでに済ませているなら立ち寄る必要はなく、ガレノスの待つ廃墟の村ルイシカへまっすぐ向かえば良い。

EVENT NO.31 バックアタックに注意

CHART//P084

ガレノスに会ったあとは彼の助言に従い、ルイシカ駅から再び列車に乗り込み廃坑駅に向かう。しばらくのあいだフィールドマップ以外の戦闘はなかったが、廃坑駅に着くとそのまま地晶霊の廃坑を探索しなければならない。出発まえに必ず回復アイテムを補充しておくこと。また、廃坑駅までの移動中はミニゲームの晶霊鉄道その2のプレイが必要になる。ミニゲーム中に敵のトロッコに追いつかれると、ハードホーン×2とフライングソール×3との戦闘が必ずバックアタックで始まる。これに備えて隊列の左が前衛になるように一時的にパーティの並びを入れ替えておくと良い。



ガレノスに会ったあと　インフェリアで何度となく戦い方を助言してくれていたウドッチが店の前になぜかいる。何事もなかったかのように今回も助言してくれるのだが、一平民の彼がセレスティアにどうやって来たのかということのほうがよっぽど聞いてみたい。

TOWN

廃墟の村ルイシカ

EVENT NO. 30

CHART P083



GPS 127.73

SUB EVENT

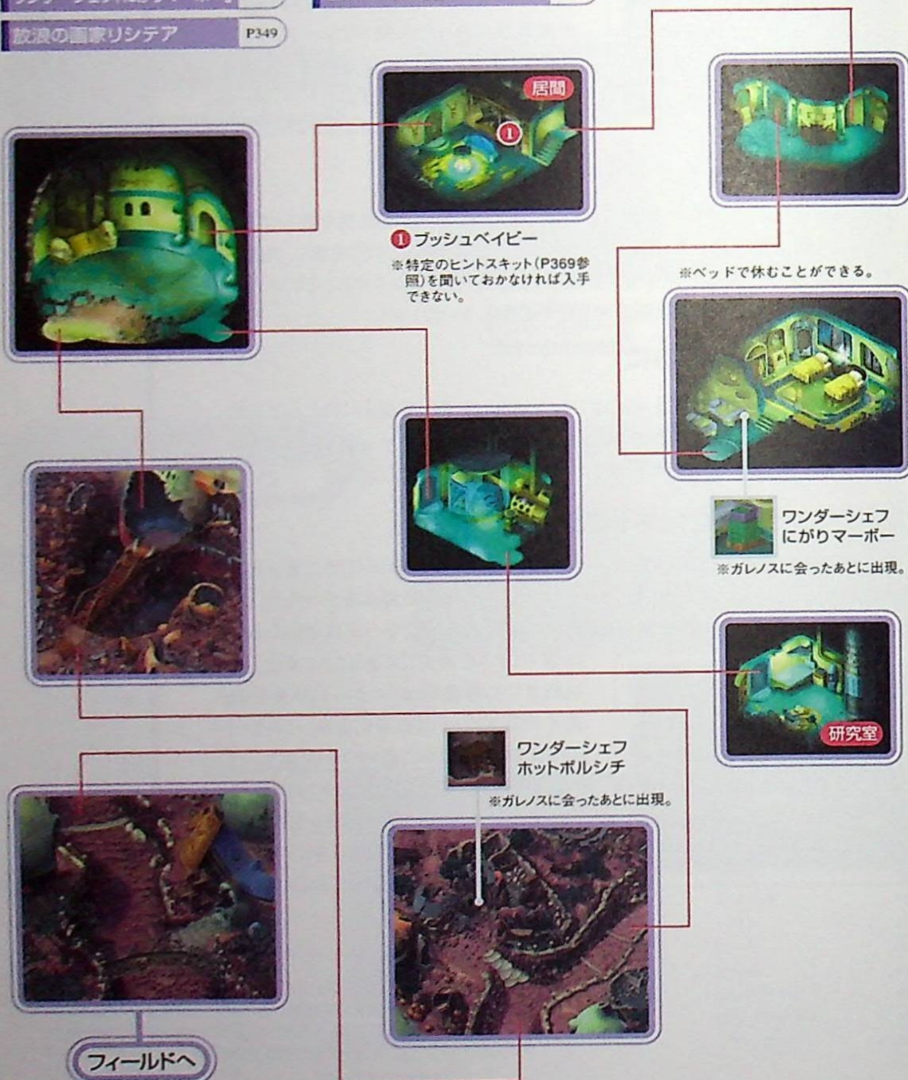
ワンダーシェフ「ホットボルシチ」 P330

ワンダーシェフ「にがりマーボー」 P330

放浪の画家リシテア P349

特技修得フォッグ「ダークイレイザー」 P350

セレスティアの7大秘宝「プッシュベイビー」 P363



崩壊した村の晶霊技師

MAP//P186 廃墟の村ルイシカ

バリルを倒す手段を研究する１人の晶霊技師がいた。彼に会うためにリッドたちは廃墟と化した村ルイシカを訪れる。

EVENT NO. 30 晶霊技師ガレノス

CHART//P083

廃墟の村と呼ばれているルイシカには、無惨に吹き飛ばされた建物が建ち並んでいる。入口で発生するイベントで、この村が破壊された原因は極光術と呼ばれるものにあることが分かるが、この時点では極光術がどういうものなのかは明らかにされない。ガレノスに聞けばすべてが分かるというメルディの言葉を信じて、とりあえずは彼が住んでいるルイシカの一番奥にある建物へと向かおう。



ガレノスは屋敷の地下にある研究室にこもっている。部屋に入ると自動的にイベントは進み、居間へ場所を移してバリルとグランドフォールの関係や極光術について、ガレノスが現時点で判明している事実を語ってくれる。一通り話が終わると今度はリッドの体を検査することになり、ガレノスは準備のために1人で先に研究室へ行ってしまう。この検査が終わらないとルイシカから出ることはできないので、彼のあとを追って研究室へと移動しよう。検査中には寝室でファラとメルディの**思い出**についてのイベントが発生して一晩が過ぎる。翌日に検査が終了したあとはガレノスの助言に従い、バリルに反抗する勢力とバリル城の場所に関する情報を収集するために港町ペイルティを目指して出発となる。ルイシカ駅から再び晶霊鉄道に乗り込み、廃坑駅方面に向かおう。

サブイベントの発生タイミング



ワンダーシェフが擬態している2つのオブジェクトはガレノスに会ったあとに出現する。ホットボルシチとにがりマーボーを両方とも忘れずに取っておこう。ルイシカに用意されている5種類のサブイベントのうち、このワンダーシェフ以外は必要な発生条件があるため、はじめてここへ来た段階では見ることができない。放浪の画家リシテアは港町ペイルティ到着以降に、セレスティアの7大秘宝はシゼル城到着以降に、フォッグの特技修得はレグルスの丘クリア後にそれぞれ発生可能になる。物語を進めて発生条件を満たせるようになってから再びルイシカを訪れてみよう。

思い出　ガレノスの弟子だからというだけではなく、メルディはこのルイシカになんらかの因縁を持っている様子。回想シーンに出てきた研究室の手前の部屋にある装置を調べると過剰な反応を見せるが、その理由は物語が進むと明らかになっていく。

DUNGEON

地晶霊の廃坑

EVENT NO. 32

CHART P084



GPS 113.109

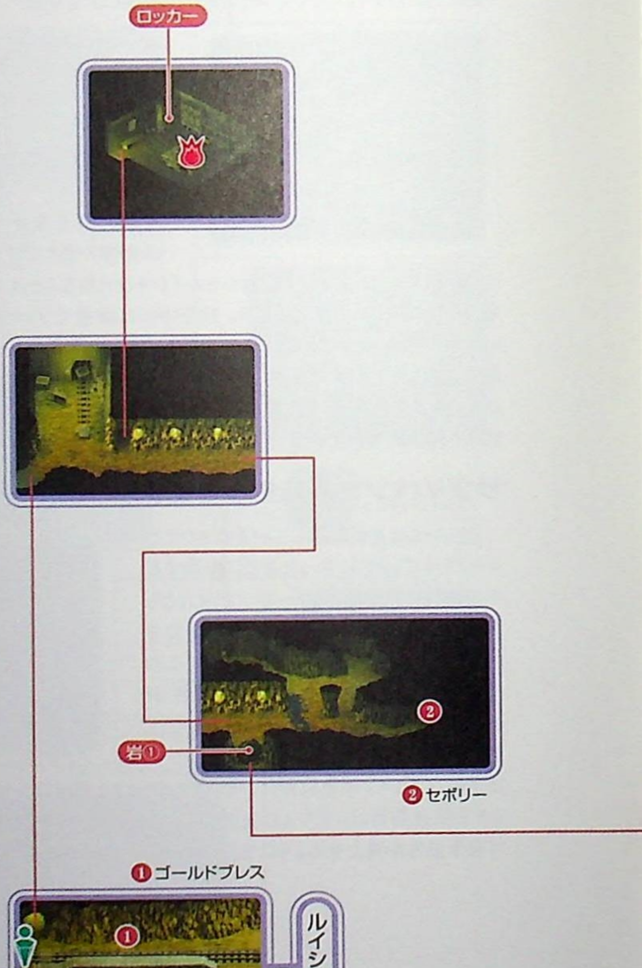
SUB EVENT

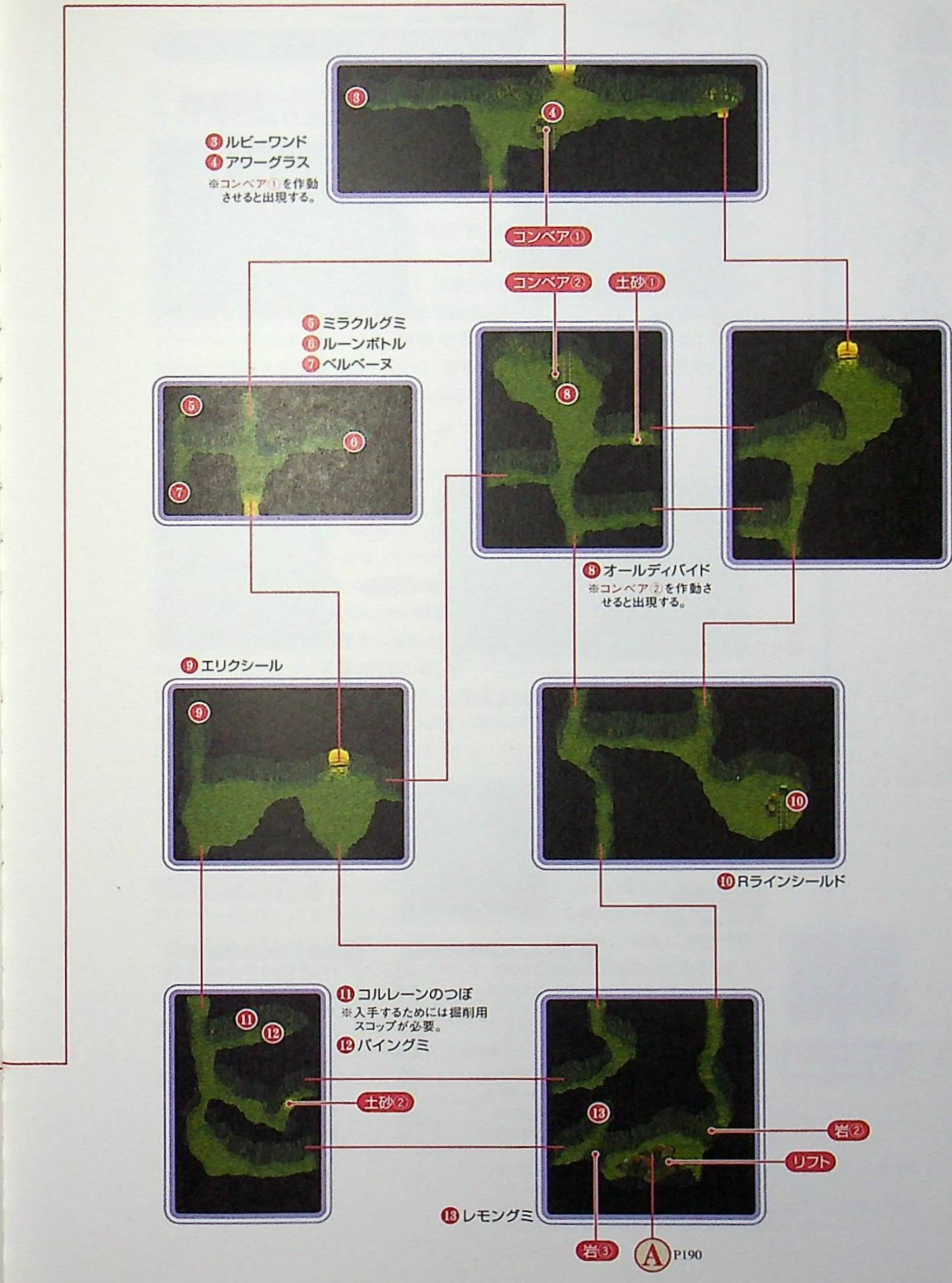
レンズ収集	P329
ウィス入手	P348
セレスティアの7大秘宝「コルレーンのつぼ」	P363

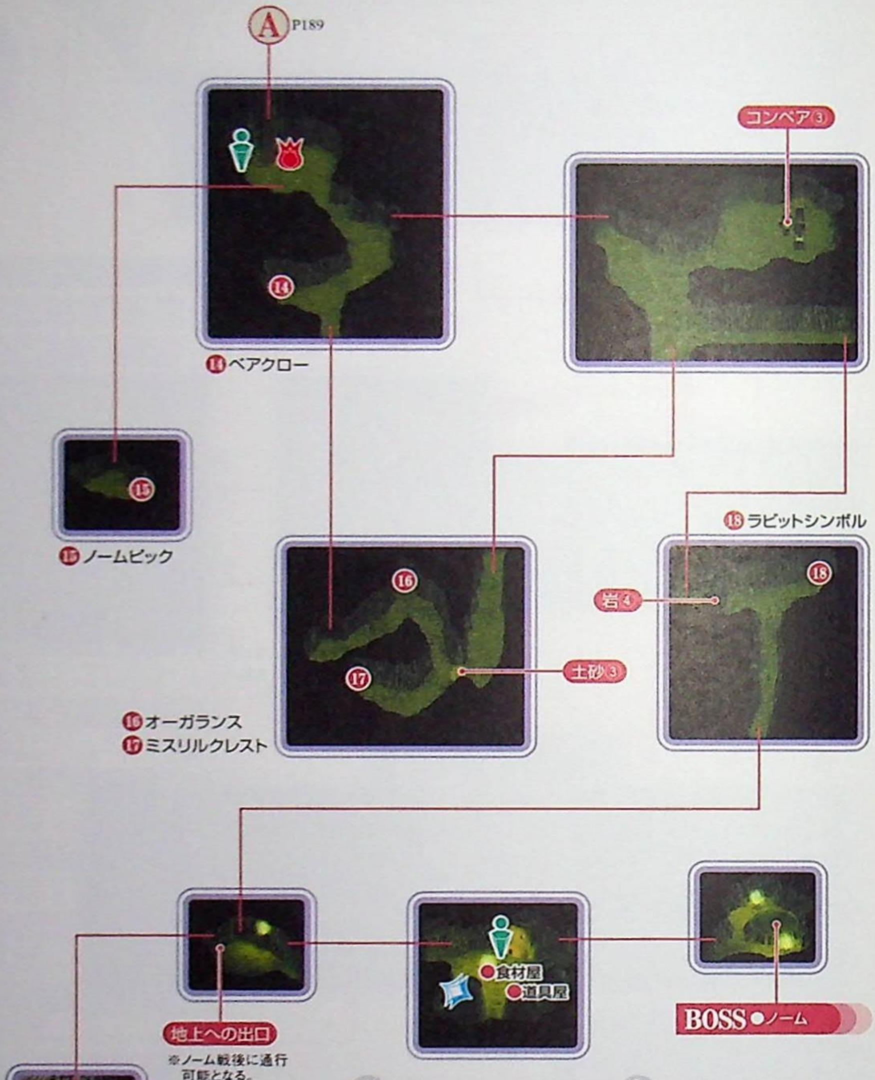
MONSTER

モンスター	No.	ページ	弱点	耐性
ジェントルマン	No.62	P403	水	火地
シルルス	No.117	P404	雷	水 地
テトラタスク	No.144	P408		地
ナイトフライヤー	No.2	P411	火 光	風 闇
ノーム	No.59	P411	風	物水 火地氷雷
ハードホーン	No.58	P412	水	地 雷
ファンガスネイル	No.240	P415	雷	地
フェイク	No.244	P416		物水風火地氷雷光闇元時
ブラッドサッカー	No.86	P417	雷	水
リバーシックル	No.91	P422		火 氷雷
リビングソード	No.66	P423	水風	火
ローラースネイル	No.8	P424		地

入手可能なレンズ枚数 1枚




③ルビーワンド
④アワーグラス
※コンベア①を作動させると出現する。
コンベア①
⑤ミラクルグミ
⑥ルーンボトル
⑦ベルベーヌ
コンベア②
土砂①
⑧オールディバイド
※コンベア②を作動させると出現する。
⑨エリクシール
⑩Rラインシールド
⑪コルレーンのつぼ
※入手するためには掘削用スコップが必要。
⑫パイングミ
土砂②
岩②
リフト
⑬レモングミ
岩③
A P190





道具屋「ノームのおもちゃ」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

食材屋「ノームのおやつ」

パンやめん	60
タスクのにく	150
ポテト	50
にんじん	50
たまねぎ	50
ビート	60
アマンゴ	80
レッドソディ	60
ホワイトソディ	60
ブラックソディ	100
パープルソディ	200

地底深くの集落

MAP//P188 地晶霊の廃坑

ルイシカ駅から出発した列車は人気のない坑道の前で動きを止める。うっすらと光る坑道の壁が地晶霊の存在を示していた。

EVENT NO. 32 地属性の攻撃は避ける

CHART//P084

水属性を弱点に持つモンスターは出現するが全体に対しての割合は低く、この時点までに入手できる水属性の武器の攻撃力の低さも考えると、装備する武器を水属性にするメリットはあまりない。前衛となるリッドとファラには、敵が耐性を持つ地属性や火属性などを避けて、物理属性の「グレートソード」や闇属性の「ボーンナックル」などを装備させよう。戦闘ではリッドの散沙雨や虎牙破斬などの特技を絡めた連続攻撃で敵を押さえつつ、特技ショートカットに登録したエアスラストや**イラプション**で絶えず後衛に援護させておけば問題なく勝てる。

道具を使って障害をクリア



地晶霊の廃坑に入ると入口の近くに休憩室があり、そこにあるロッカーに3種類の道具が入っている。「掘削用スコップ」は土砂①～③の除去に、「発破用ダイナマイト」は岩①～④の爆破に、「鍵」はリフトの起動にそれぞれ使用して廃坑内にある障害をクリアしていく。実際に最深部にあるノームの集落まで行くために必要となるのは「発破用ダイナマイト」と「鍵」の2つだけで、土砂は迂回して進めば除去しなくても先へ進むことができる。「掘削用スコップ」は壁に埋まっている「**コルレーンのつぼ**」を掘り出すときにのみ使用するだけと考えても良い。

リフトまでに使用する道具

道具は一度に1つまでしか持てないため、違う道具が必要になった場合にはロッカーまで戻って持ち替えなければならない。頻繁に道具の持ち替えをしていると、移動する距離が長くなり過剰に戦闘を行なうはめになる。最短手順ですべてのアイテムを回収して進むためには、まず岩①～③を「発破用ダイナマイト」で爆破して、次に「コルレーンのつぼ」を「掘削用スコップ」で掘り出し、最後に「鍵」でリフトを起動させれば良い。ただし、この手順でもそれ相応の戦闘はこなさなければならず、「鍵」を取りにロッカーまで戻った段階で一度ルイシカ駅まで戻って回復アイテムを補充しておこう。無理はしないほうがいい。すこし邪道な方法なのでオススメできないが、別の道具が必要になった時点で一度セーブをして、それから再びロードすることで廃坑の入口にあるロードポイントまで戻るという手もある。

イラプション　火属性攻撃に耐性を持つモンスターに対しても、動きを止めるという意味で十分な援護効果を発揮してくれる。
コルレーンのつぼ　勇者コルレーンのおならが詰まったつぼ。こんなものが7大秘宝の1つになるセレスティアとはいったい……。

コンベアのアイテム

コンベア①～②はスイッチを入れると宝箱が出現する。中身を取ってからもう一度スイッチを入れると何度でも宝箱は出てくるが、2回目以降の宝箱はモンスターの**フェイク**が擬態した姿で、開けようとすると戦闘になってしまう。勝利してもとくに得るものは無く、すべての攻撃属性に高い耐性を持つ強敵のフェイクとここで無理に戦う必要は無い。それでも倒したいならフェイクが始めから毒状態になっていることを利用して自滅するのを待とう。号令を「まもりをかためろ」にして仲間を防御に専念させておき、マニュアルモードで離れた位置から魔神剣を撃ち続けてディストーションを防ぐ。リッドはフェイクが近づいてきたときだけガードすれば良い。





コンベアからダイナマイトを入手

リフトを降りた先にあるキャンプポイントに着くといったん休憩することになる。休憩中にはメルディが持っていたカードゲームのウィスを全員でプレイして過ごし、ゲームの結果に関わらず終了時には貴重品の「ウィス」を入手できる。休憩後は岩④を「発破用ダイナマイト」で爆破して先へと進もう。リフトを起動してそのまま進んできたのなら持っている道具は「鍵」のままだが、コンベア③のスイッチを入れれば「発破用ダイナマイト」が出てくるので休憩室のロッカーまで戻る必要はない。



ノームの集落

廃坑の最深部にはノームの集落がある。そこで動き回っている地晶霊の中には道具と食材を売ってくれる晶霊やパーティ全員のHPを完全に回復してくれる晶霊がいる。1体残らず話しかけてこれらの晶霊を探し出し、アイテムの補充と体力の回復を行なっておこう。集落の奥に進むと大晶霊のノームとの戦闘が待っている。



フェイク　宝箱を装い近寄ってきた冒険者を襲うモンスター。地晶霊の廃坑へ初めて来た段階では、ディストーションを食らったキャラクターはほぼ間違いなく一撃で戦闘不能に陥る。戦うのであれば「ライフボトル」に余裕があるときにしたほうが良い。

BOSS ノーム

対ノーム戦の隊列はリッドとファラを前衛にしてメルディとキールを後方に下げるオーソドックスなパターンでOK。操作するキャラクターはリッドかファラのどちらかにすれば良いが、より長いリーチを持っているリッドのほうが戦いやすいだろう。リッドに装備させる武器はノームの弱点である風の攻撃属性をもつ「アークウィンド」が適している。ただし、この武器は突きの攻撃力に比べて斬りの攻撃力が著しく低く、突き系の基本技や特技で攻撃しなければ大きなダメージを与えられないので要注意。後衛の仲間が使用する晶霊術は風属性のエアスラストを主力にしたうえで、攻撃時間の長いイラプションを前衛を援護する意味で混ぜてやるといい。





戦闘時には晶霊術のイラプションでノームがダメージを受けている隙にリッドを接近させて、特技の空破絶掌撃を叩き込むという戦い方が基本となる。一連の動作中には常にエアスラストを唱え続けさせることも忘れないこと。リッドの空破絶掌撃は2段攻撃の奥義だが威力は高く、1撃につき900程度のダメージを与えることができる。確実に攻撃を2回当てるためには、基本技の連携からキャンセルで出すのではなく、敵に接近して直接技を出したほうが良い。

ノームの攻撃は特殊攻撃の鼻沙雨に注意。1発の威力は低いが多段攻撃であるため気絶状態にされる可能性もあり、まとまった量のダメージを受けてしまう。常に1000程度のHPを維持するように回復はこまめに行なったほうが良い。

契約後の方針

ノームとの戦闘に勝利して契約が済めばこのダンジョンでの目的は終わりだが、廃坑駅のほうに通ってきた道を戻っても意味がない。ノームが使えるようにしてくれる地上への出口を通って、ペイルティ方面のフィールドマップへ抜けよう。ただし、地晶霊の廃坑の出口周辺は周りを海と山に囲まれており、そのまま歩いてペイルティまで移動するというわけにはいかない。海を渡ってペイルティに向かう方法を求めて、ひとまずは目の前の海辺に建っている小屋へ立ち寄ろう。



空破絶掌撃　奥義ではあるが、ここまで普通に戦っていればノーム戦までには修得しているはず。万が一覚えていないなら地晶霊の廃坑へ戻って修得条件を満たすまで戦闘を繰り返そう。TPを気にせずに戦い、回復はノームの集落にいる晶霊に任せてしまえば良い。

TOWN

チャットの小屋

EVENT NO.

33	35	49
CHART/P084	CHART/P084	CHART/P087



GPS 106.112

SUB EVENT

ワンダーシェフ「ミツラーメン」	P330
特技修得チャット「エターナルスロー」	P350
ピコハンリベンジ	P360



※改造ドックはチャットの小屋地下をクリア後に来ることができる。

照明スイッチ

① オールディバイド

ガルド	アイテム
200	アップルグミ
500	アップルグミ×2　オレンジグミ
1000	オレンジグミ×2　ライフボトル

※お面にガルドを入れるとそれに応じたアイテムを入手できる。

ワンダーシェフ
ミツラーメン





※チャットの小屋地下クリア後に通行可能。

チャットの小屋地下1階へ P203

お面



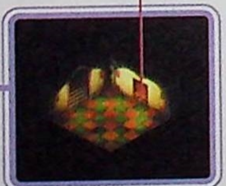
絵

置き物①

置き物②

ソファー





フィールドへ

チャットの小屋地下8階へ P196

海を渡る手段を求めて

地晶霊の廃坑を抜けたリッドたちは、海を渡る手段を求めて目前にある小屋へと向かう。そこはまったく人の気配がしない場所だったが……。

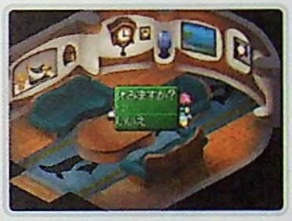
EVENT NO.33 エレベータ部屋へ

CHART//P084

チャットの小屋に入ったら、エレベータ部屋に移動しよう。するとソファーから出る睡眠ガスによって眠らされ、部屋ごとチャットの小屋地下へ運ばれてしまう。エレベータ部屋にある絵は部屋全体の昇降スイッチになっており、調べると地下との往来が可能。しかし初めて訪れたときは、エレベータ部屋をチャットの小屋に戻しても部屋から出ることはできず、チャットの小屋地下を抜けて地上まで戻らなければならない。

エレベータ部屋の機能

エレベータ部屋のソファーを調べると、宿泊したときと同じように完全回復する。またお面を調べて200、500、1000ガルドのいずれかを入れると、金額に見合ったアイテムを入手することができる。以上の機能はチャットの小屋地下にエレベータ部屋が移動したあとでも利用できるから、地下探索の際に活用しよう。



EVENT NO.35 チャット登場

CHART//P084

地下を通って再びチャットの小屋へ戻ると、チャットと名乗る少女に出会う。チャットは海賊船の乗り組み員が足りないのでリッドたちに子分になるように言い残し、エレベータ部屋へ行ってしまう。ここは素直に子分になることを選択しよう。するとチャットは、リッドたちをバンエルティア号の改造ドックへと案内し、一行は海を渡る手段を得る。



改造ドックへ行くには

絵を調べてエレベータ部屋を地下に移動させたあと、置物①を置物②の場所に移動させれば改造ドックへの階段が現われる。この方法を使えばEVENT NO.40以降でも、再び改造ドックへ行くことができる。また照明スイッチを調べるとドック内の照明を操作することができるが、とくに意味はない。

EVENT NO.49 モニュメントが示す数字は？

CHART//P087

インフェリアに戻る方法を求めるリッドたちは、チャットの小屋を訪れ入口付近にあるアイフリードのモニュメントを調べる。そこに書かれていた204.98という数字をGPSが示す座標だと気付いた一行は、その地点に何か手掛かりがあると考えバンエルティア号を発進させる。

DUNGEON

チャットの小屋地下

EVENT NO. 34
CHART/P084



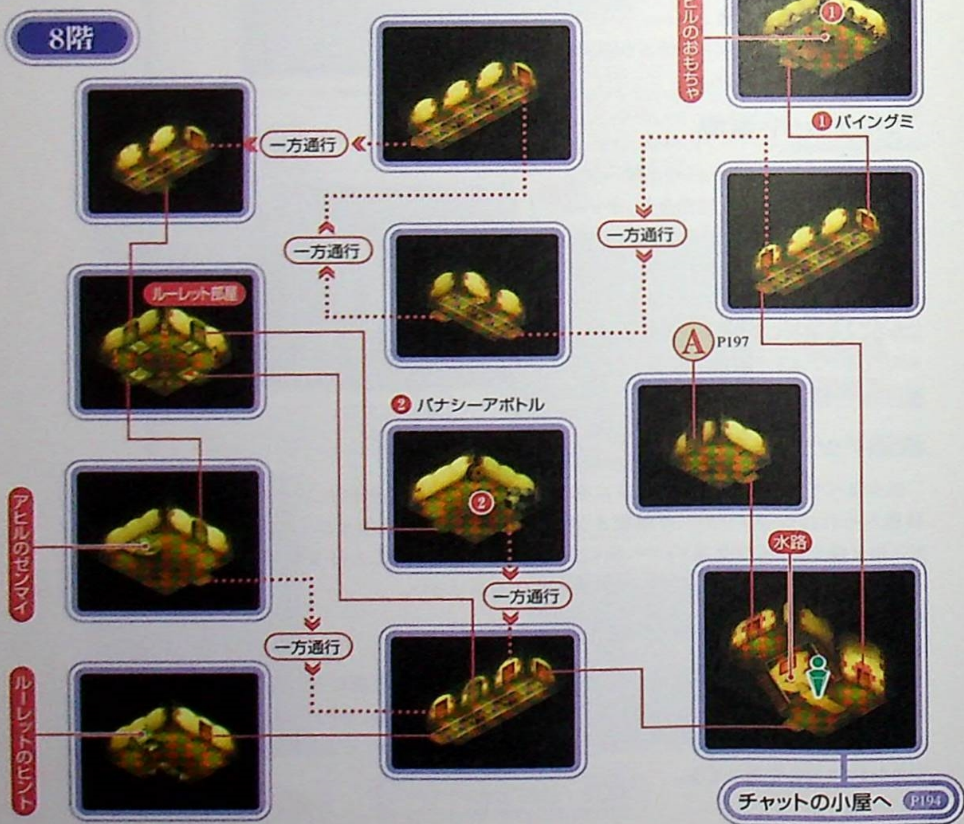
SUB EVENT

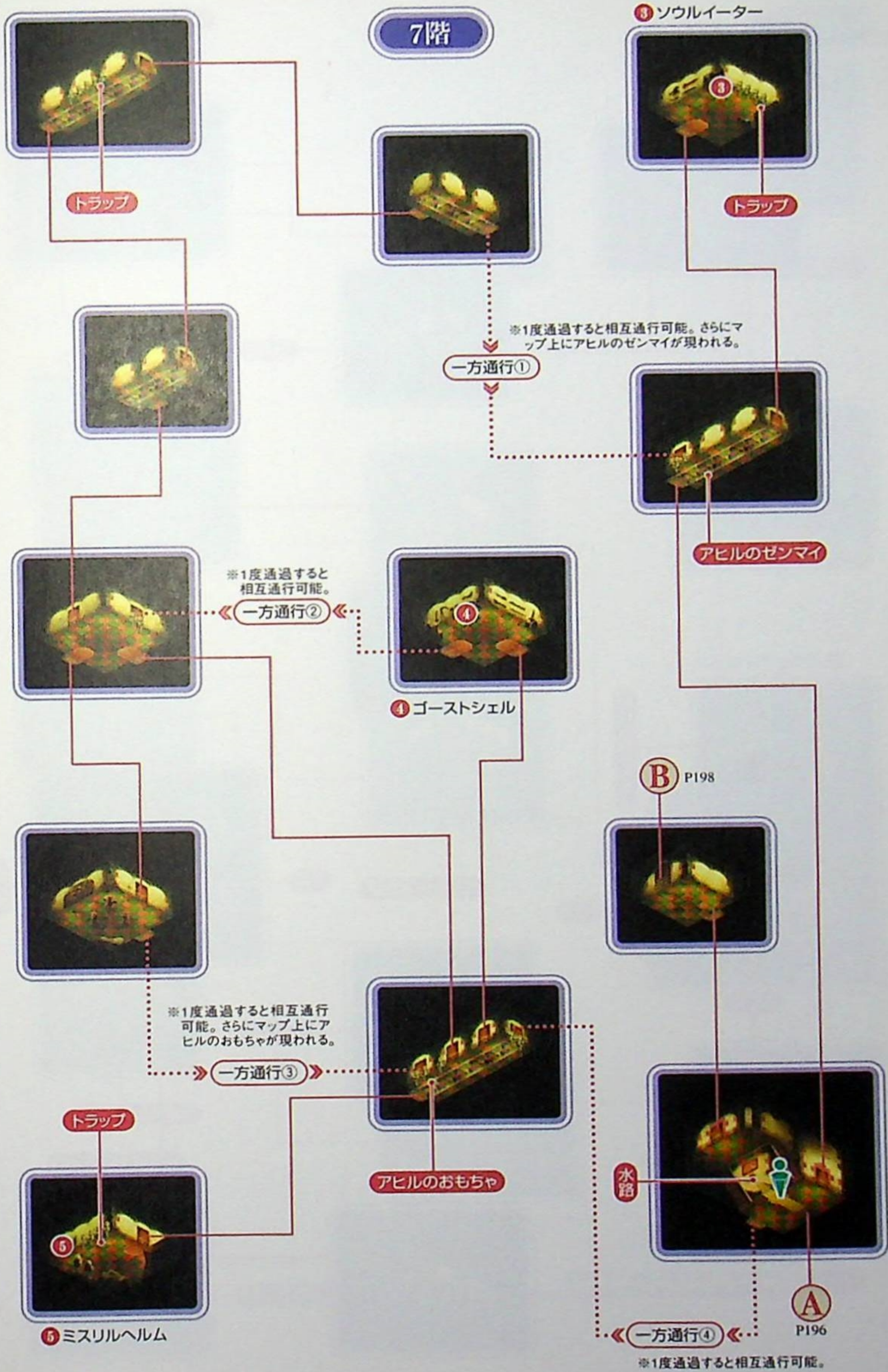
サブイベント	ページ
レンズ収集	P329

入手可能なレンズ枚数 2枚

MONSTER

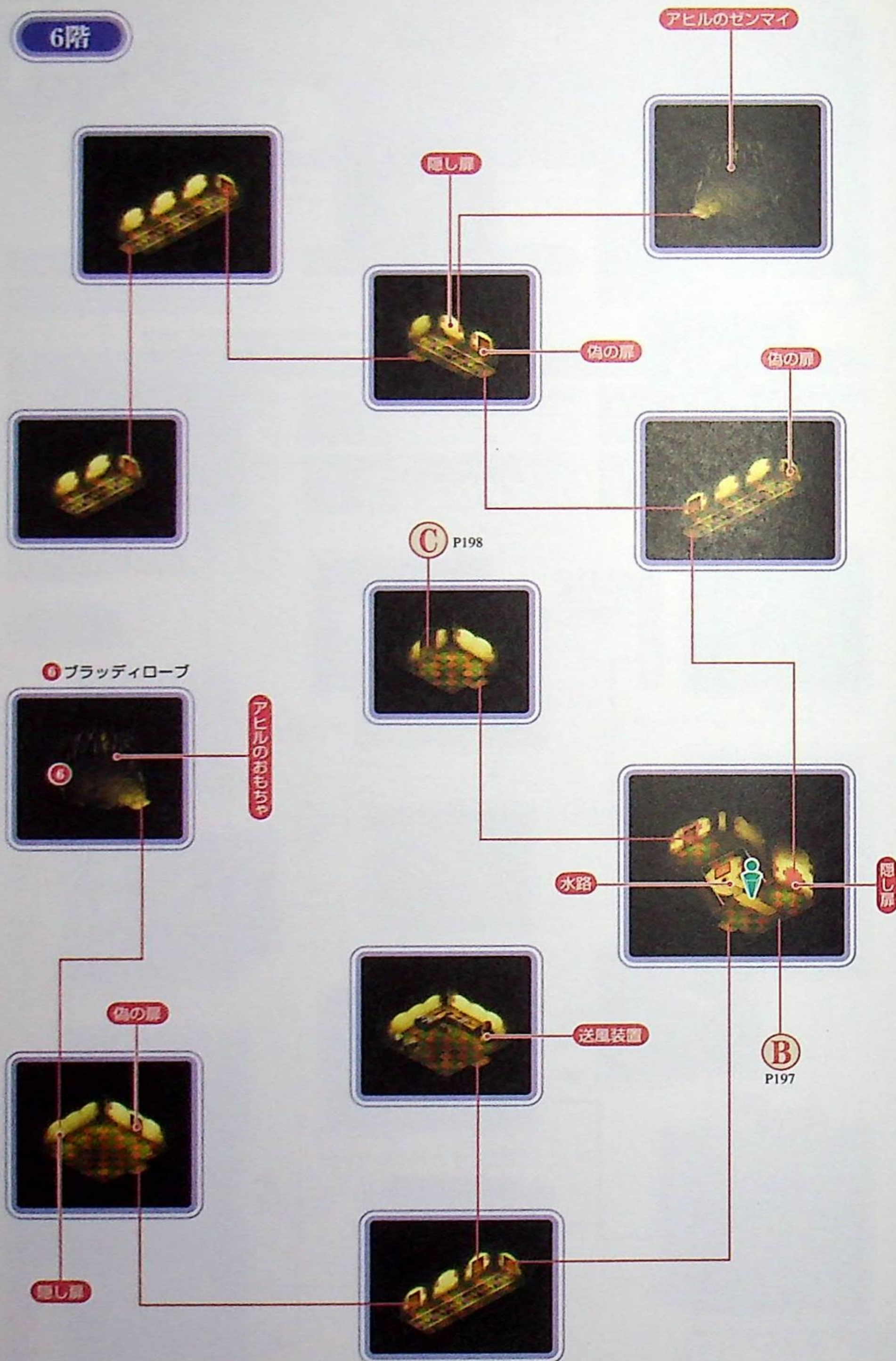
画像	名前	No.	ページ	弱点	耐性
	カルプリット	No.084	P399	水 雷	火 氷
	ガーディアント	No.245	P398	水 火 氷	物 雷
	クリミナル	No.237	P401	水 雷	火 氷
	シャドウサーバント	No.033	P403	火 光	氷 闇
	スカルウォーリア	No.087	P404	雷	氷
	マーダー	No.220	P419	水 雷	火 氷
	リビングソード	No.066	P423	水風	火





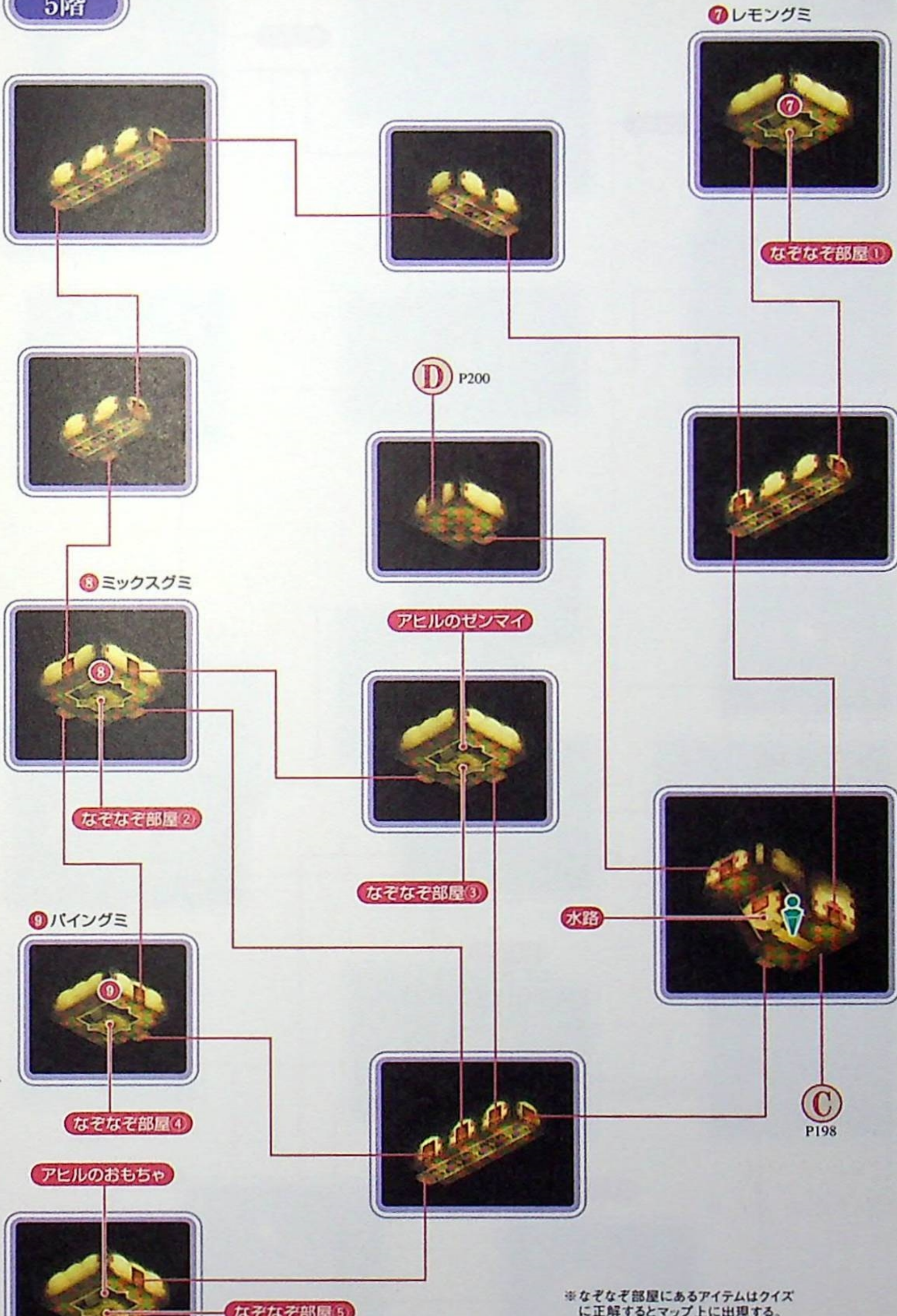
7階
③ソウルイーター
トラップ
トラップ
※1度通過すると相互通行可能。さらにマップ上にアヒルのゼンマイが現われる。
一方通行①
アヒルのゼンマイ
※1度通過すると相互通行可能。
一方通行②
④ゴーストシェル
B P198
※1度通過すると相互通行可能。さらにマップ上にアヒルのおもちゃが現われる。
一方通行③
トラップ
アヒルのおもちゃ
水路
A P196
⑤ミスリルヘルム
一方通行④
※1度通過すると相互通行可能。

6階



アヒルのゼンマイ
隠し扉
偽の扉
偽の扉
C P198
6 ブラッディローブ
アヒルのおもちゃ
6
水路
隠し扉
偽の扉
送風装置
B P197
隠し扉

5階

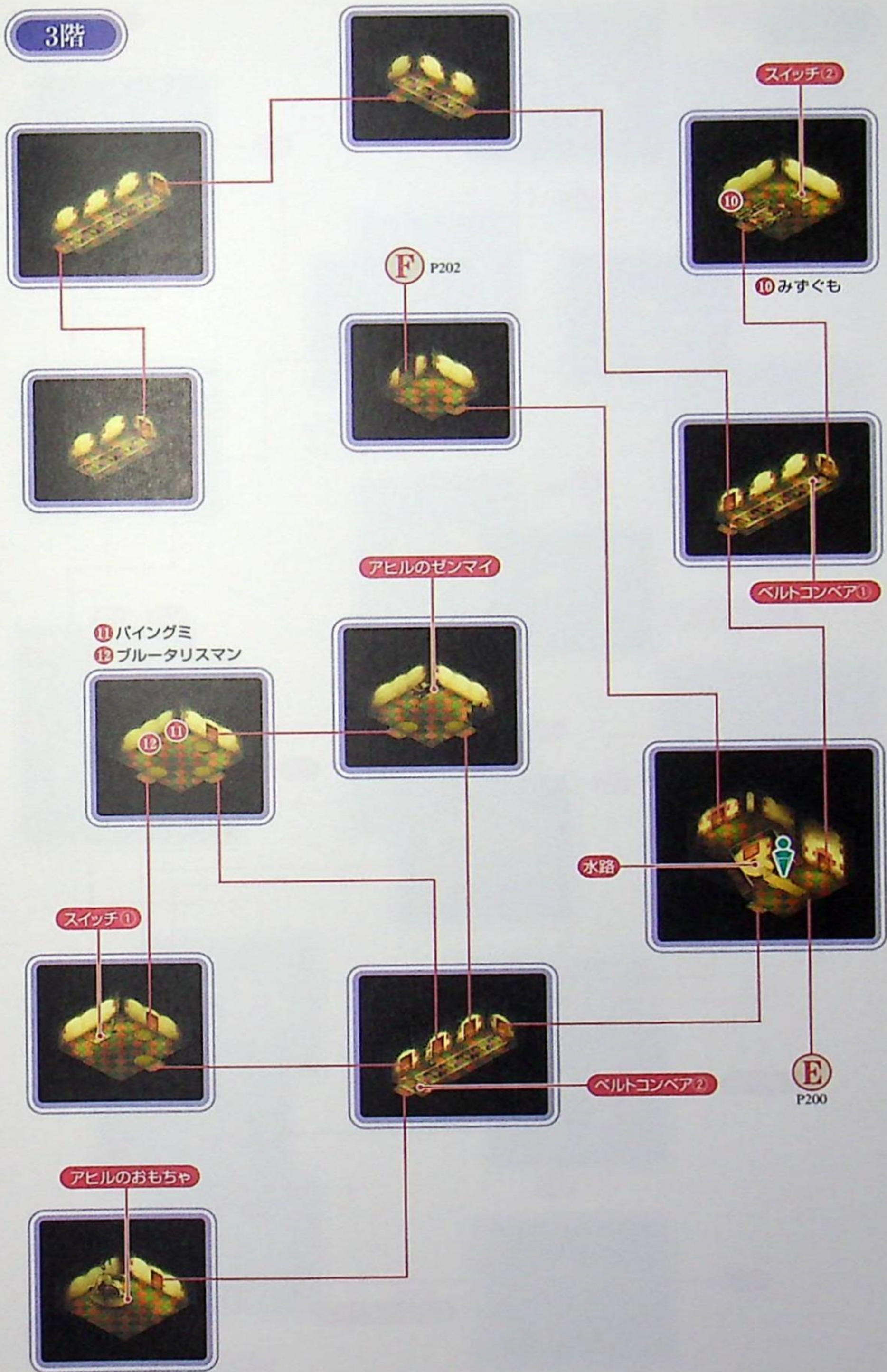


※なぞなぞ部屋にあるアイテムはクイズに正解するとマップ上に出現する。

4階

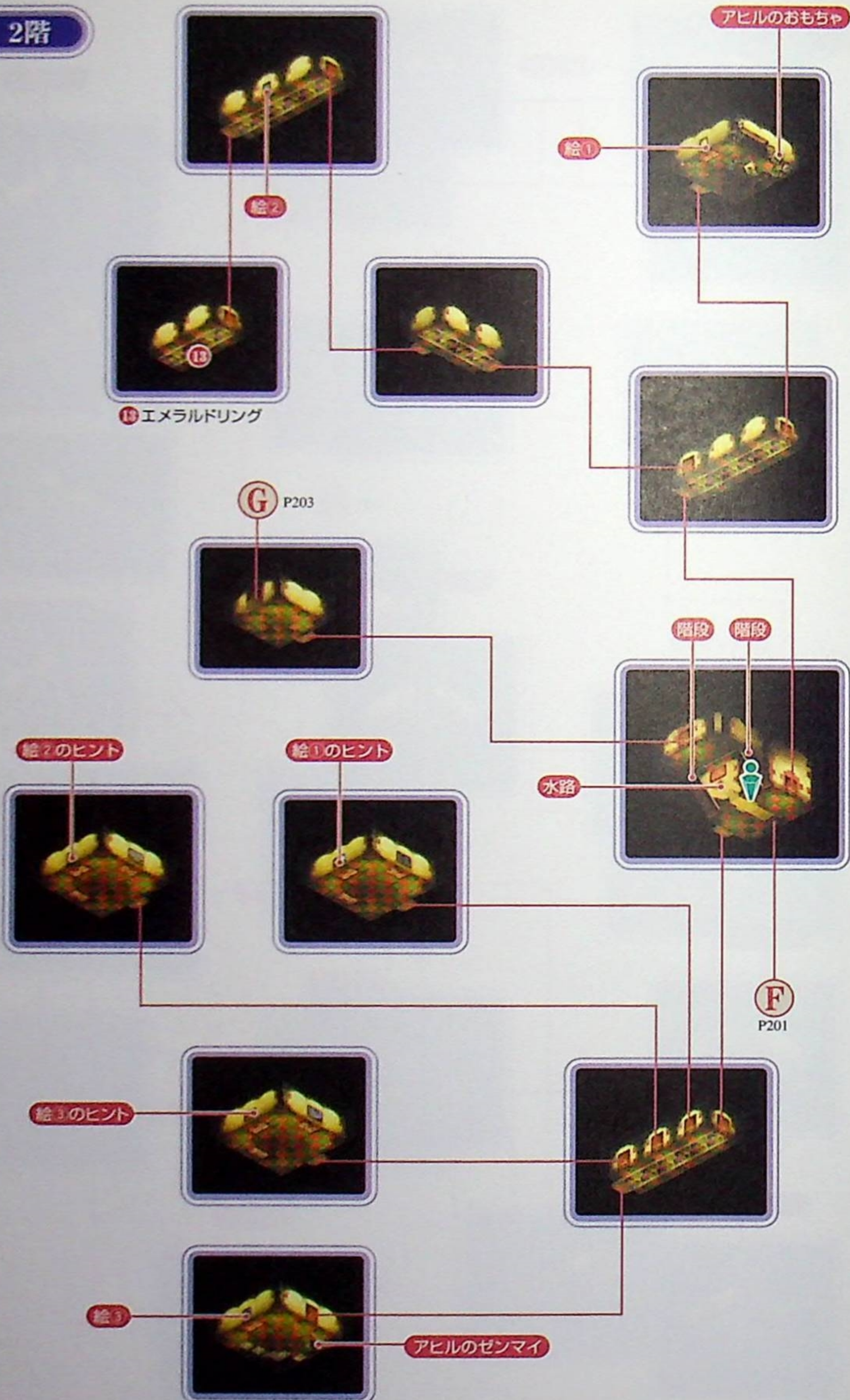


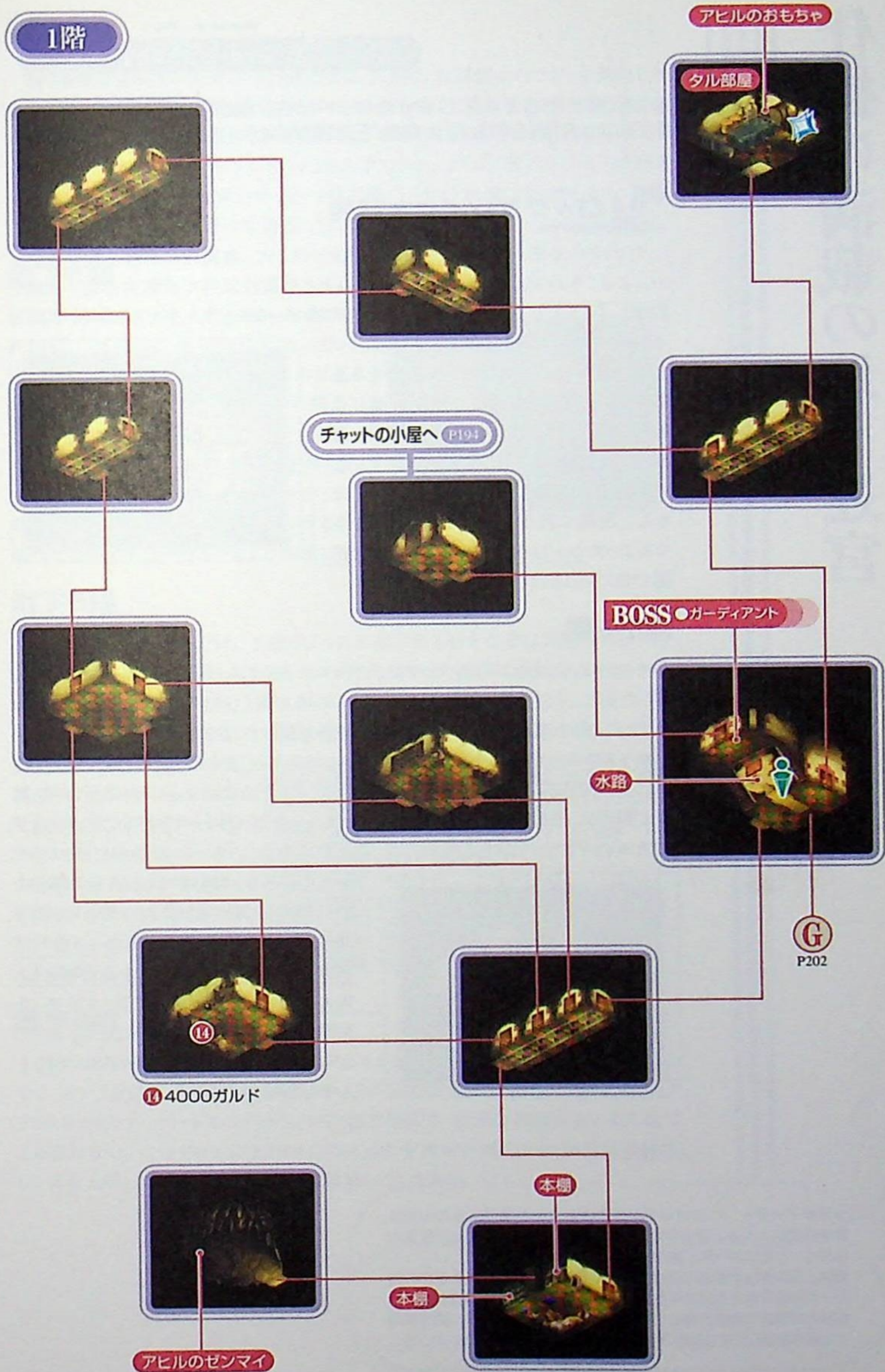
3階



スイッチ②
⑩
⑩みずぐも
F
P202
ベルトコンベア①
アヒルのゼンマイ
⑪バイングミ
⑫ブルータリスマン
⑪
⑫
水路
スイッチ①
ベルトコンベア②
E
P200
アヒルのおもちゃ

2階


アヒルのおもちゃ
絵①
絵②
⑬
⑬エメラルドリング
G
P203
階段
階段
水路
絵②のヒント
絵①のヒント
F
P201
絵③のヒント
絵③
アヒルのゼンマイ



1階
アヒルのおもちゃ
タル部屋
チャットの小屋へ P194
BOSS ●ガーディアント
水路
G
P202
⑭
⑭4000ガルド
本棚
本棚
アヒルのゼンマイ

仕掛け満載の地下迷宮

謎の小屋で眠らされてしまったリッドたち。部屋を出ると、そこには何者かによって造られた巨大な地下迷宮が広がっていた。

EVENT NO. 34 ロックブレイクを連発

CHART//P084

チャットの小屋地下で出現するモンスターは、火、氷属性に耐性を持つ者が多い。よってリッドは「バルディッシュ」などの火と氷属性以外で攻撃力の高い武器を装備しよう。また、地下7階で強力な「**ソウルイーター**」を入手できるから、以降はその大剣をメインの武器として使っていくといいだろう。ショートカットに設定する晶霊術は、地晶霊の廃坑で使用可能になったばかりのロックブレイクがオススメ。地属性に耐性があるモンスターがいないこのダンジョンではとくに有効な攻撃手段となる。前衛で戦うリッドとファラをサポートするようにロックブレイクを連発すれば戦闘で負けることはないだろう。



地下8階

チャットの小屋地下の各フロアは、「アヒルのおもちゃ」と「アヒルのゼンマイ」を入手したあと、水路を調べると次のフロアへの扉が開く仕組みになっている。各フロアごとにこの2つのキーアイテムを入手していかなければならない。

地下8階の水路がある部屋から「アヒルのおもちゃ」までは、何の仕掛けもなく簡単に到達できる。「アヒルのゼンマイ」を入手するためにはルーレットのヒントを調べておこう。この場所を調べないとルーレット部屋のトーチを灯すことができず、「アヒルのゼンマイ」がある部屋に行くことができない。ルーレット部屋には5カ所にトーチがあり、1回調べると赤色の明かりが灯り、2回調べると青色の明かりが灯り、3回調べると明かりが消える。トーチすべてに赤か青どちらかの明かりを点灯させると床の矢印が回転し、**法則**に従って止まった矢印の先の扉に入れるようになる。ルーレット部屋を通過して「アヒルのゼンマイ」を入手したら、地下7階へ進もう。



ソウルイーター　この時点で入手できるリッド専用武器の中では、最強の部類に入る。命中率が低いというデメリットはあるが攻撃力は高く、ときには一撃で敵を倒すこともある。
法則　ルーレットで床の矢印が止まる位置には法則がある。灯したトーチの色を赤なら時計周りに1、青なら反時計回りに1と数え、5カ所の合計数を現在点滅している矢印の位置から計算すれば、停止する場所を割り出すことが可能だ。

地下7階

鎧の置物が塞いでいる扉は一方通行となっており、反対側からでないと開けられないが、一度開けてしまえばそのあとはどちら側からでも通行できるようになる。一方通行①と一方通行③を通って扉を開ければ、倒れた鎧の置物の中からそれぞれ「アヒルのゼンマイ」、「アヒルのおもちゃ」を入手できる。また3カ所のトラップは近寄るだけで、突然クリミナル2体とマーダー1体の敵パーティと戦闘になってしまう。何か特別な理由がないなら、避けて通るようにしよう。

地下6階

地下6階の「アヒルのおもちゃ」と「アヒルのゼンマイ」は隠し扉の先にある。隠し扉を見分けるには送風装置を調べればよいが、**送風装置**を調べる調べないに関わらず、ソーサラーリングの光線で撃てば開く仕組みになっている。偽の扉に近づくとクリミナル2体とマーダー1体のパーティと戦闘になるから、近寄らないようにするか離れた場所からソーサラーリングを使って燃やしてしまえばいい。



地下5階

なぞなぞ部屋①〜⑤では、下表のように出題されるなぞなぞに正解するとアイテムが出現する仕組みになっている。そのうちなぞなぞ部屋③で「アヒルのゼンマイ」、なぞなぞ部屋⑤で「アヒルのおもちゃ」を入手できる。なぞなぞの答えを間違ったり、制限時間内に答えられなかった場合クリミナル2体とマーダー1体の敵パーティと戦闘になってしまう。あわてずコントローラの操作ミスに注意し、素早く正確に答えを選択しよう。

●なぞなぞ部屋　問題と解答一覧

部屋1	質問	海や川があるのに水がなく、町があっても人がいないものは？		
	回答	○ちず	×いなか	×さばく
部屋2	質問	赤ん坊かかけて大人がかけないものは？		
	回答	○よだれかけ	×恥	×漢字
部屋3	質問	板の上にとまる蝶は？		
	回答	×ばんちょう	×もんしろちょう	○ほうちょう
部屋4	質問	きれいにすればするほど汚くなるものは？		
	回答	×がらす	○ぞうきん	×すがお
部屋5	質問	ゴミが大好きな飛べない鳥は？		
	回答	×ニワトリ	×ゴキブリ	○ちりとり

地下4階

このフロアの「アヒルのおもちゃ」と「アヒルのゼンマイ」までには、何の仕掛けもなく、マップを見ながら探索すればいい。3カ所あるトラップは地下7階と同じくクリミナル2体とマーダー1体のパーティが出現する罠で、特別な理由がないなら近づく必要はない。このフロアにはアイテムの入った宝箱が1つもないので長居は無用。レンズを入手したらさっさと地下3階へ移動してしまおう。

鎧の置物　前や横から押してもビクともしないが、後方から扉ごと押すと、いとも簡単に倒れる置物。
送風装置　地下6階にある装置。スイッチを入れると同じ階にある隠し扉と偽の扉に張り付けてある紙がめくれ、識別できるようになる。

地下3階





「アヒルのゼンマイ」までの通路に仕掛けはなく、位置さえ確認すれば簡単に入手できる。「アヒルのおもちゃ」のある部屋に行くためには、ベルトコンベア②の上に同じ部屋にある銅像を◎ボタンを押しながら運んでこの位置に移動させよう。置いた銅像の上方からベルトコンベア②に乗れば流されずに通過できるようになる。また銅像を使わずにベルトコンベア②を渡る方法もある。この位置へ移動してからベルトコンベア②に乗り、乗った直後に方向キーを左に入れっぱなしにしておけばすりぬけて下の扉にいけるのだ。

スイッチ②の部屋にある「**みずぐも**」は、水属性のダメージを50パーセント軽減する貴重なアイテム。スイッチ①の上に同じ部屋内にある銅像を置くと、ベルトコンベア①が流れる方向が変わりスイッチ②の部屋に入れるようになる。「みずぐも」を入手したらスイッチ②の上に銅像を置いて地下2階へ進もう。

地下2階





水路がある部屋から「アヒルのおもちゃ」がある絵①の部屋と、「アヒルのゼンマイ」がある絵③の部屋までに仕掛けはなく、2つのアイテムは簡単に入手できる。しかし、水路のスイッチを押すだけでは階段を登ろうとすると突然坂になって滑り落ち、地下1階に進むことができない。この仕掛けを作動させないようにするには、絵①～③を調べて絵①～③のヒントと同じ向きに回転させればいい。具体的には、絵①に描かれている人物の頭の方向を左に、絵②に描かれている人物の頭の方向を下に、絵③に描かれている人物の頭の方向を右に変化させる。またこのフロアには、絵②の先の部屋にTPの消費量を3分の2にする装備アイテム「**エメラルドリング**」がある。

みずぐも　このチャットの小屋地下の宝箱からと、沈没船のボスモンスターであるセイレーンからローバーアイテムで盗む2つの入手方法しかない。忘れず入手しよう。
絵①～③　絵のモデルは、「テイルズ オブ デスティニー」のスタン・エルロン、ルーティ・カトレット、フィリア・フィリスの3人。
エメラルドリング　TPの消費を抑えるアイテムなので、自分が操作するキャラクターやTP消費の激しいキャラクターに装備させるといい。

地下1階

タル部屋にある「アヒルのおもちゃ」を入手するには、まずマップ右下のスペースに右側の4個のタルを集めて「アヒルのおもちゃ」へのルートを確保し、次に「アヒルのおもちゃ」の前にあるタルを少し右に移動させればいい。また同じ部屋にはレンズがあるから忘れず入手しておこう。



「アヒルのゼンマイ」を取りに行くには、本棚の部屋にある隠し扉を開かなければならない。隠し扉を開く方法は、右の棚にある“『冒険王アイフリード』第7巻”と“『アイフリードに花束を』第5巻”を左の棚に戻し、床に散らばっている3つの本を拾って左右の棚に戻せばいい。本を戻す順番はとくに決まっておらず、どの本から戻し始めてもかまわない。



「アヒルのおもちゃ」と「アヒルのゼンマイ」を使って水路のスイッチを押すと、階段の上にこのダンジョンのボスであるガーディアントが出現する。階段を登るまでは戦闘にならないから、ここでセーブしておくように。

BOSS ガーディアント





ガーディアントの弱点属性は、水、火、氷の3つで、特に水属性の攻撃には弱い。リッドは水属性の槍「トライデント」か、「トライデント」よりも攻撃力が高い「ソウルイーター」のどちらか使いやすい武器を装備しよう。「トライデント」を選んだ場合は突きの攻撃力の高さを活かして空破絶掌撃、「ソウルイーター」を選択したなら虎牙連斬から奥義への連携で攻めるのがオススメ。ファラはアイテムや治癒功で回復に専念させ、キールとメルディはショートカットにスプレッドとロックブレイクを設定しリッドをサポートさせよう。ガーディアントをリッドの攻撃とキールとメルディの晶霊術で画面の端に押さえ込むことができれば、さほどのダメージを受けることなく倒すことができるだろう。

本　確認できる本は「アイフリード・アイフリード」、「アイフリードに花束を」、「世界のアヒルちゃん大集合」、「誰にでもできる航海・アイフリード著」、「冒険王アイフリード」の5冊。すべてチャットの趣味だと思われるが真相は謎。

バンエルティア号（第1段階）

EVENT NO. 36 CHART/P084 40 CHART/P085

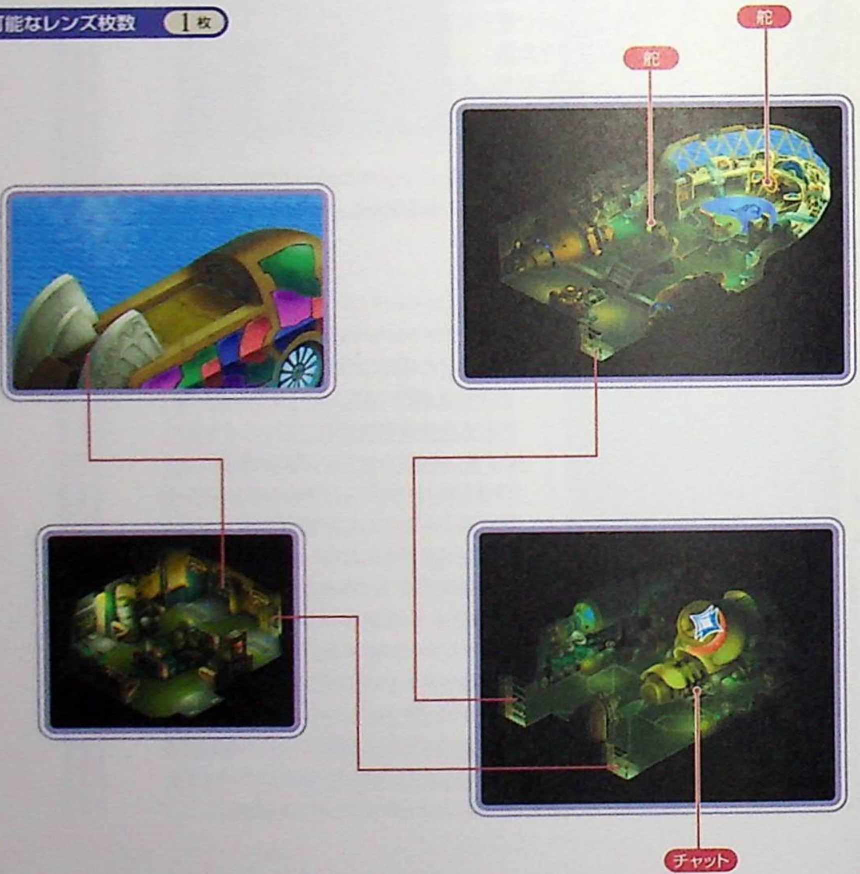


SUB EVENT

レンズ収集 P329

セレスティアの7大秘宝「バンエルティア号」 P363

入手可能なレンズ枚数 1枚



アイフリードの遺産

MAP//P208 バンエルティア号(第1段階)

リッドたちはチャットの子分になることでついに海を渡る手段を得た。そして新たな大晶霊の情報を求め港町ペイルティを目指す。

EVENT NO. 36 一路ペイルティへ

CHART//P084

チャットの小屋の改造ドックから**バンエルティア号**に乗り込むと、先に乗船したチャットが機関室で**エンジン**の性能について詳細に語り始める。ひととおり話を聞いてあげたあとに、舵に移動したチャットに話しかけて出発を選択するとバンエルティア号は大海原へ出航し、メルディの提案により港町ペイルティへと向かう。



EVENT NO. 40 バンエルティア号でアイメンへ

CHART//P085

ペイルティからバンエルティア号に乗り込むと、機関室でチャットが出迎えてくれる。チャットはペイルティを救ったリッドたちを見直したのか、以降バンエルティア号の操縦を任せてくれる。さらにうれしいことに機関室にいるチャットに話しかけると仲間にすることもできる。リッドたちはバンエルティア号を操り、アイメンへの進路をとる。



バンエルティア号の操作

バンエルティア号の操作は、◎ボタンを押しているあいだ前進、⊗ボタンを押しているあいだは後退、左キーかL1ボタンで左旋回、右キーかR1ボタンで右旋回となっている。船の操作中◻ボタンで開くトラベルメニューからは、船内のマップへ移動することができ、平地に接していると上陸、ペイルティやティンシアといった港の付近では入港がメニューに加わる。またリッドたちがフィールドの海に面している平地にいるときなら離れていてもトラベルメニューからバンエルティア号を呼び寄せることが可能だ。



バンエルティア号　セレスティアの7大秘宝の1つに数えられる、アイフリードの遺産。アイフリードの子孫であるチャットが現在の所有者。以降リッドたちの家とも呼べる拠点となる。

エンジン　チャット曰く、技師マクストン作製による43年型水平対抗12連装クレーメルエンジン。最大回転数8000ザクス、スーパーチャージャーにより臨界トルクは28000エストを叩き出す。らしいのだが、比べる対象がないのでその性能の凄さは想像に難しい。

TOWN

港町ペイルティ(氷結)

EVENT NO. 37

CHART:P085


GPS 34.102

SUB EVENT

ワンダーシェフ「エビチリリ」 P330

ワンダーシェフ「しぶずし」 P330






ワンダーシェフ
しぶずし

武具屋「エス：ペイルティ」

デストロイヤー	12000
デモンジャベリン	12000
トライデント	6400
クリスタルシェル	12000
スカルスタッフ	11200
トートバック	11800
プレートメイル	12000
ブラッディローブ	8800
チェックリボン	10000
ゴールドブレス	9600
アンクシールド	5200

道具屋❶「ティン：ペイルティ」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400





宿屋

1泊	2000

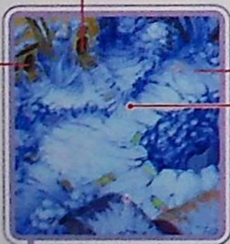


フィールドへ

道具屋❷「登山道具屋」

パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50
フリーズチェック	20000



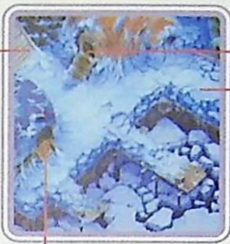




登山道具屋前

宿屋前

フィールドへ







ワンダーシェフ
エピチリリ





バンエルティア号へ

凍りついた日常

MAP//P210 港町ペイルティ(氷結)

新たな大晶霊の情報を求めバンエルティア号でペイルティへ来たリッドたち。だが、その港町は氷晶霊の猛威にさらされ凍りついていた。

EVENT NO.37 防寒具の選択

CHART//P085

ペイルティに来たら宿屋前へ移動する。暖を求めて宿屋に入ったあと、ストーブの左横にいる**男**に話しかけよう。彼の話によると、町が凍りついてしまった原因は北の山に住む氷晶霊の影響だという。その情報を聞いたリッドたちは、氷晶霊の暴挙を止めるため北の山を目指すことになる。

宿屋を出て登山道具屋前へ移動すると先ほど話した男と再び出会い、**登山道具屋**に入って防寒服を選択するイベントが発生する。ここで防寒服を入手しておかないと、氷晶霊の山に入ることができない。



防寒服の選択は、まず店員に話しかけてリッドの防寒服を選んでもらおう。次にファラ、メルディ、キールの3人に話しかけて更衣室に移動させたあと、それぞれ“ポンチョ”、“ケープ”、“オーバーマント”を棚から更衣室に運べば終了する。全員ぶんの防寒服が揃ったら、氷晶霊の山へ向かおう。

男　この時点で彼の名前は明かされず、防寒服の選択で登山道具屋を訪れたとき店員の口から初めてその名前を知ることができる。
登山道具屋　登山道具屋では防寒服の選択イベントが終了しないとアイテムの販売を開始しない。

氷晶霊の山

EVENT NO. 38

CHART/P085



GPS 28.96

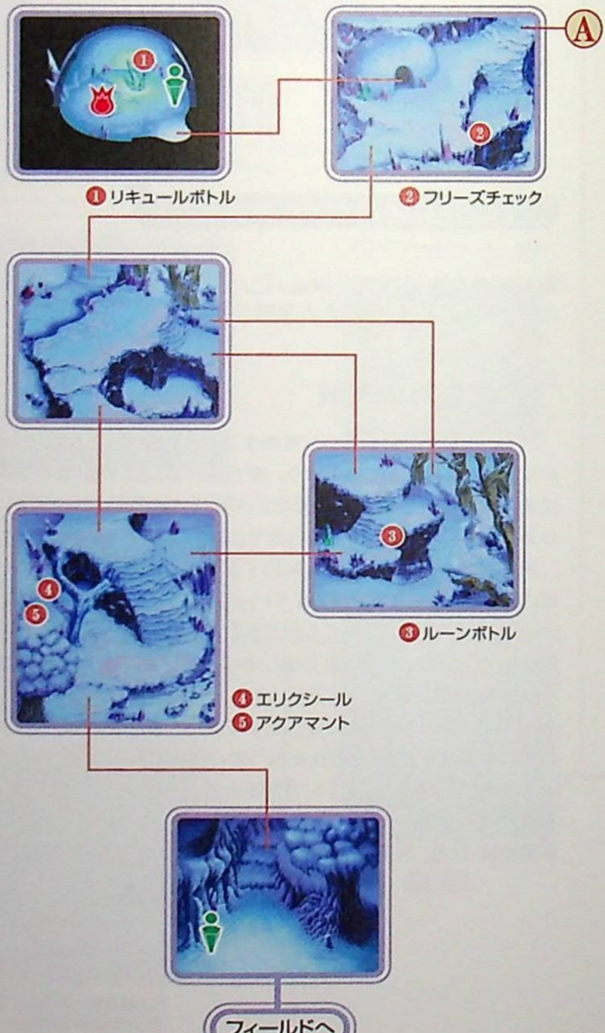
SUB EVENT

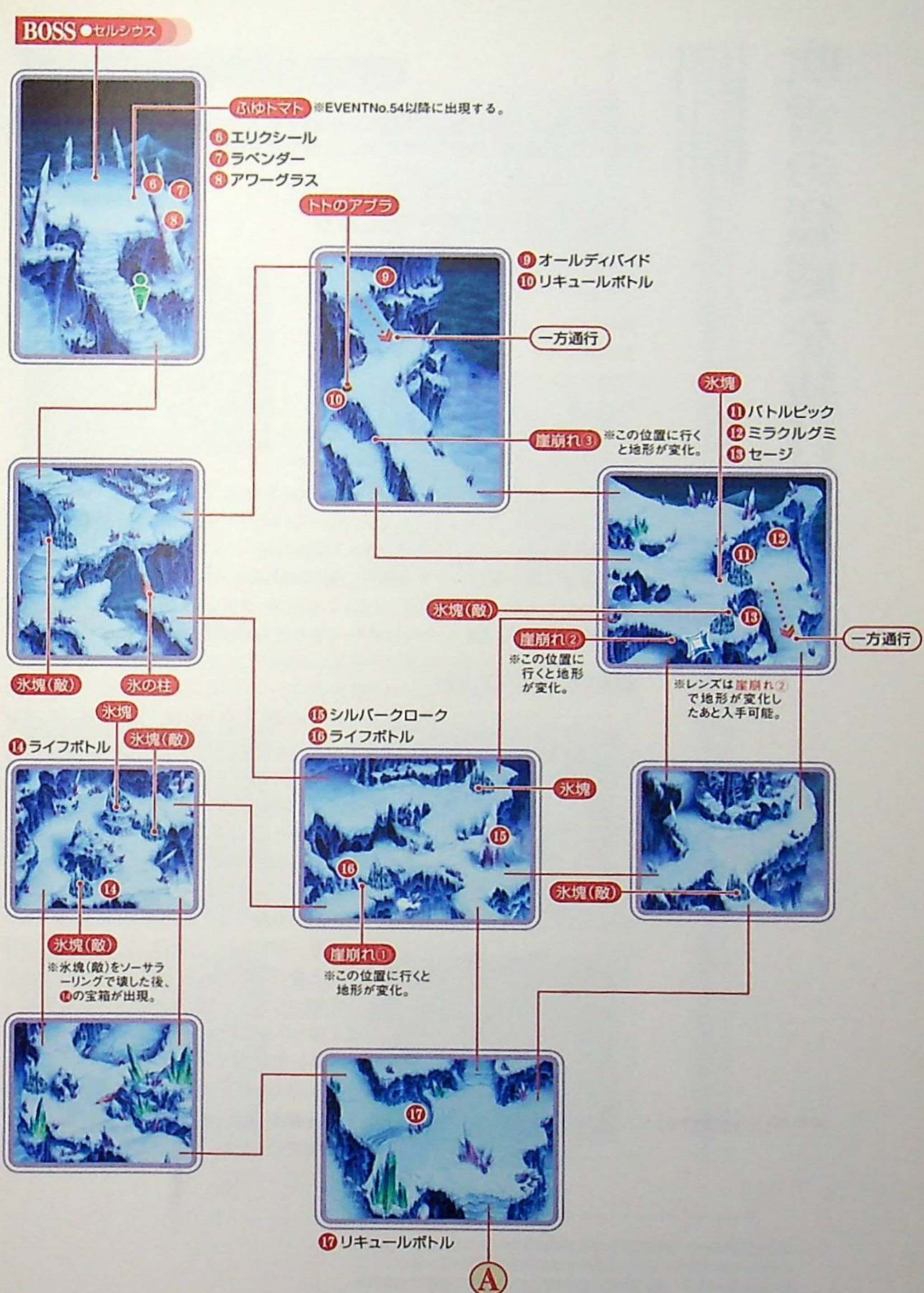
レンズ収集	P329
料理対決	P346

MONSTER

名前	No.	ページ	弱点	耐性
アイスウォーリア	No.168	P394	火	水風 氷
アイスタイガー	No.049	P394	火	水風 氷
ガロウズバード	No.210	P399	火	風 氷
シャドウサーバント	No.033	P403	火 光	氷 闇
スノーロブスター	No.096	P405	火	水 氷
セルシウス	No.048	P407	火	物水風 地氷雷
テラー	No.113	P409		
ハンチバック	No.165	P413	火	氷
ビッグフット	No.111	P414	火	氷
フライングソール	No.013	P416	光	火 雷

入手可能なレンズ枚数 1枚




BOSS●セルシウス
ふゆトマト
※EVENTNo.54以降に出現する。
6 エリクシール
7 ラベンダー
8 アワーグラス
トトのアブラ
9 オールディバイド
10 リキュールボトル
一方通行
崖崩れ③
※この位置に行くと地形が変化。
氷塊
11 バトルピック
12 ミラクルグミ
13 セージ
氷塊(敵)
崖崩れ②
※この位置に行くと地形が変化。
一方通行
※レンズは崖崩れ②で地形が変化したあと入手可能。
氷塊(敵)
氷の柱
氷塊
氷塊(敵)
14 ライフボトル
15 シルバークローク
16 ライフボトル
氷塊
氷塊(敵)
氷塊(敵)
※氷塊(敵)をソーサラーリングで壊した後、14の宝箱が出現。
崖崩れ①
※この位置に行くと地形が変化。
17 リキュールボトル
A

吹雪の猛威を抜けて

リッドたちは吹雪と氷に閉じこめられてしまったペイルティを救うため、また氷の大晶霊と契約するため、山頂を目指す。

EVENT NO.38 氷属性対策を整えよう

CHART//P085



氷の大晶霊セルシウスの本拠地だけあってほとんどのモンスターが氷属性の攻撃を行ない、さらに一定の確率でリッドたちを凍結させてくる。氷属性の対策として「アクアマント」を装備しておこう。「フレアマント」を「ルーンボトル」で変化させて「アクアマント」にすればいい。また凍結状態で攻撃を受けると通常の2倍のダメージを受けるため、凍結を防止する「**フリーズチェック**」も装備しておきたい。幸いキャンプポイント付近の宝箱から1つ入手でき、ペイルティでも20000ガルドで販売されているからガルドに余裕があるなら購入しておこう。

火属性に弱い敵ばかりで地属性に耐性のあるモンスターは出現しないことから攻撃の中心とすべき晶霊術は、イラプションとロックブレイクがオススメ。この2つの晶霊術なら効率よく敵パーティにダメージを与えることができるだろう。

強敵ビッグフット





氷塊と氷塊(敵)は、ソーサラーリングを使って壊せば先へ進めるようになる。ただし氷塊(敵)を壊すと、ビッグフット2体とテラー2体との戦闘になる。テラーはそれほど強くないが、ビッグフットは強敵だ。とくにビッグフットの使う**グランドローラー**は脅威で、連発されると全滅しかねない。氷塊(敵)を壊すまえに、HPを回復させておこう。オススメの戦法は、リッドの通常攻撃と特技を駆使して、ビッグフットの行動を妨害する。そしてショートカットにイラプションとロックブレイクを設定、戦闘開始直後から晶霊術を休まず唱えさせよう。勝利へのカギは、リッドがいかにビッグフットの行動を妨害して仲間の晶霊術の詠唱を援護できるかにかかっている。

フリーズチェック　装備していると凍結を防止するだけでなく、氷属性のダメージを10パーセント軽減させる効果も併せ持っている。
グランドローラー　巨大な雪だるまを転がして画面の端まで攻撃する特技。一定確率で凍結の追加効果がある。

レンズは崖崩れのあとに

氷晶霊の山では崖崩れ①～③の位置に行くと崖崩れが起こり地形が変化する。その中の崖崩れ②の位置にレンズがあり、崖が崩れたあとに調べないと入手できない。この場所のレンズは発見しづらいので、取り忘れのないように。また崖崩れ①の位置に行って崖崩れが起きると、以降その場所は通過することができなくなる。



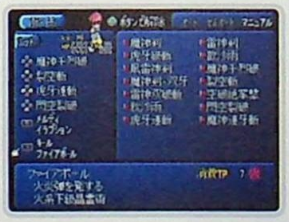
山頂へ行くには？

セルシウスのいる山頂にたどり着くには、まず「トトのアブラ」を入手しなければならない。次に氷の柱の位置に移動し「トトのアブラ」を氷の柱に使うと、氷の柱の根本が溶け反対側へ渡れるようになる。マップ上に配置されているアイテムをすべて入手してから、氷の大晶霊セルシウスとの対決に向かおう。



BOSS セルシウス

セルシウスは火属性に弱く、その弱点を突いた戦法で攻めよう。リッドは火属性の武器「フランベルジュ」か、それよりも攻撃力の高い物理属性の武器を装備。メルディにはイラプションを使えるようにして、キールのファイアボールとともにショートカットに設定し攻撃の中心とする。防御面では先に紹介したように「フリーズチェック」と「アクアマント」を装備して氷属性の耐性を上昇させておくように。



セルシウスは氷属性の多彩な晶霊術を使ってくるが、その真の恐ろしさは晶霊術よりも接近戦での特技にある。とくに戦闘レベルハードとマニアで使ってくる獅吼爆砕陣は強力で、連続攻撃に組み込まれたらほぼ生き残ることは不可能。接近戦でリッドが倒されてしまうのはある程度仕方がないこととして、倒されてしまったらすぐに「ライフボトル」で復活させ、とにかく他の3人に近寄られないよう戦おう。



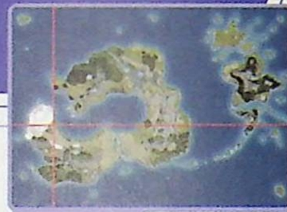
セルシウス　セルシウスとの戦闘に勝ったあと、キールとメルディどちらかのクレーメルケイジに入ってもらうことになる。その際イフリートの入っているクレーメルケイジを選択した場合は、イフリート、ノーム、セルシウスのあいだで一悶着起きる。



TOWN

港町ペイルティ(氷解後)

EVENT NO. 39
CHART/P085



GPS 34.102

SUB EVENT

- レンズ収集 P329
- ワンダーシェフ「ひやピリちゅうか」 P330
- 放浪の画家リシテア P349
- 特技修得フォッグ「エアブレイド」 P350
- アラウンド・ザ・セレスティア P351

入手可能なレンズ枚数 2枚



道具屋❶「登山道具屋」

パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50
フリーズチェック	20000





フィールドへ


ワンダーシェフ
ひやピリちゅうか

道具屋❷

パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200

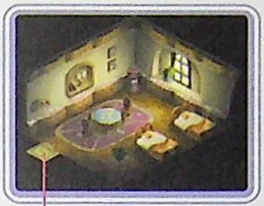


道具屋❸

ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

※しぶずしとエビチリリは、EVENT NO.37で入手していない場合は、以前と同じ場所にある(P210参照)。







宿屋

宿泊料	2000(P040参照)

道具屋❹「ティン:ベイルティ」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400

武具屋「エス:ベイルティ」

デストロイヤー	12000
デモンジャベリン	12000
トライデント	6400
クリスタルシェル	12000
スカルスタッフ	11200
トートバック	11800
プレートメイル	12000
ブラッディローブ	8800
チェックリボン	10000
ゴールドブレス	9600
アンクシールド	5200

フィールドへ





食材屋「フア:ベイルティ」

まぐろ	200
えび	80
いか	80
パスタ	60
タスクのにく	150
チーズ	60
たまご	50
ミルク	50
ライス	100
パンヤめん	60
キウイ	80
アマンゴ	80
レッドソディ	60
ホワイトソディ	60
ブラックソディ	100



❶マグログミ



港の桟橋

リシテア



バンエルティア号へ

活気を取り戻した港町

氷晶霊との契約を無事終えてペイルティに戻ると、港町は活気を取り戻し商店には多くの商品が並ぶようになっていた。

EVENT NO.39 ガストンとの再会

CHART//P085

ペイルティの町へ戻ると、以前防寒服の代金を支払ってくれたガストンに食事へと誘われる。そこでガストンは自分が総領主バリルを倒すために戦っている自由軍シルエシカのメンバーだということを明かし、リーダーのフォッグにリッドたちを引き合わせたいと申し出る。リッドたちはフォッグと会ってバリルの居場所を聞くことに決め「**ミアキスバッジ**」を受け取り、その日は就寝することになる。その夜、アイメンの危険を察知したメルディが皆に迷惑をかけまいと1人だけでアイメンに向かおうとするものの、ファラによって説得され思いとどまる。危機に瀕しているアイメンに向かうことにしたリッドたちは、翌日ガストンに事情を説明したのち「セレスティマップ」を受け取ってペイルティを後にする。



登山道具屋の防寒服





氷晶霊の山をクリアしたあとでも、登山道具屋で出発前と同じようにキール、ファラ、メルディの防寒服姿を見ることができる。先のイベントで、キールの“オーバーマント”、ファラの“ポンチョ”、メルディの“ケープ”、以外の防寒服姿を見逃してしまい、残りの組み合わせに興味があるならここで見ておくといい。ちなみに、キールは“トレンチコート”と“スタジャン”、ファラは“サンタのふく”と“とうぞくのふく”、メルディは“ダウンジャケット”と“ネコニン”を着ることができる。更衣室まで服を持っていく必要はなく、棚を調べて上記の防寒服を選択するだけでいい。店員に話しかけても商品の販売をするだけで、リッドの他の防寒服姿は見ることはできない。

ミアキスバッジ　ミアキスをモチーフにした自由軍シルエシカのバッジ。ガストンから受け取ることになる。シルエシカのメンバーが、仲間どうしかどうか確認をするときに見せ合うもの。勇ましい軍隊の割には、かわいらしいデザインだが、これはリーダーであるフォッグの趣味。

町の変化

ペイルティの氷が溶けると、2カ所でレンズが入手できるようになる。1つは食材屋の前にあるカニの入っている箱の中にあり、もう1つは登山道具屋に続く白い階段の脇を通り抜け、行き止まりにある木を調べると入手できる。また町の中央にある池の南にはワンダーシェフも隠れているから、見落とさないように。



食材屋の品揃え

以前は開店休業状態だった食材屋だが、氷晶霊の影響がなくなったことにより品物を売ってくれるようになる。セレスティアで「まぐろ」、「えび」、「いか」を販売している食材屋はここだけなので、これらの食材が必要になったらこの店に足を運べばいい。また店内の画面手前の棚を調べると「マグログミ」が入手できる。



リシテアに話しかけよう

港のバンエルティア号の前では女性が風景画を描いてる。その女性は放浪の画家リシテアで、ここで話しておかないとリシテアのサブイベント(P349参照)が発生しない。フォッグの特技修得のサブイベント(P350参照)にも関わってくるイベントなので、フォッグを戦闘メンバーに入れたいプレイヤーは戦力アップのため話しかけておくように。



EVENT NO. 41 以降 IN THE FUTURE

マッハ船長



EVENT NO.41以降に港の桟橋に行くとマッハ船長がリッドたちを呼び止める。そのあとにリッドたちがマッハ船長に話しかければミニゲーム「アラウンド・ザ・セレスティア」に挑戦することができる(P351参照)。マッハ船長は強者だが、勝てば称号をもらえるので、称号を集めているプレイヤーはぜひ挑戦してみよう。

マグログミ　そこまでする価値があるアイテムではないが「ルーンボトル」を「まぐろ」に使っても入手することができる。
マッハ船長　ミニゲーム「アラウンド・ザ・セレスティア」における世界記録保持者にして運営委員長兼判定委員長。その肩書きや名前は伊達ではなく、マッハ船長が操る船は速くそして強い。



TOWN

セレスティア・フィールド

EVENT NO. EX
CHART/P—

SUB EVENT

入手可能なレンズ枚数 1枚

アイメン駅　北東
GPS 72.48



❶アマンゴ

ルイシカの町　北西
GPS 81.38



名も無き老兵から
号令「とつげきしろ」を教えてもらえる。

ねこにんの里　南東
GPS 131.117



名も無き老兵から
号令「こまかいわざをつかえ」を教えてもらえる。

ジイニの町　北

GPS 60.126



※レンズは宝箱の中に入っている。

ジイニの町　西

GPS 52.154



1 せいしょうせき
2 あおのかけら

バリル城　北の島

GPS 227.162



1 ルーンボトル

アイフリードの洞窟　南東の島

GPS 228.120



1 ミラクルチャーム

アイフリードの洞窟　北

GPS 204.76



1 むらさきのかけら
2 ししょうせき



ティンシア　南

GPS 217.70



❶レッドベルベーヌ
❷レッドラベンダー

バリル城　西の大陸1

GPS 187.15



❶サンダーマント

バリル城　西の大陸2

GPS 177.31



❶4000ガルド

アイフリードの洞窟　南西の島

GPS 183.130



アイフリードのモニュメント
チャット特技「ポイハン」

チャットの小屋　南

GPS 120.128



アイフリードのモニュメント
チャット特技「ピコハンリベンジ」



フィールドに隠された絶境

MAP//P220 セレスティア・フィールド

セレスティアでもインフェリアと同じように、人々がその存在に気が付かない知られざる土地が各所に存在していた……。

EVENT NO. EX 隠されたアイテム CHART//P ―

セレスティアのフィールドでアイテムを入手できる場所は、EVENT NO.24以降に行けるようになるアイメン駅・北東を除き、すべてEVENT NO.40以降にならないと行けない。レンズ、「ルーンボトル」、「ミラクルチャーム」といった貴重なアイテムを入手できるので、ぜひすべての場所に訪れよう。具体的な位置の確認は、P176のセレスティアのマップとGPSの座標で行なうといい。

号令の入手



インフェリアと同じようにセレスティアでも2カ所で**名も無き老兵**から号令を授かることができる。ルイシカの町・北西にはルイシカ駅を降りたEVENT NO.29以降に行くことができ、そこでは「とつげきしろ」の号令を教えてもらえる。ねこにんの里・東にはバンエルティア号を操れるようになったEVENT NO.40以降に行くことができ、そこでは「こまかいわざをつかえ」の号令を教えてもらえる。号令を利用していろいろな戦い方をしてみたいプレイヤーは、彼らがいる場所に注意しておこう。

チャットの特技「ポイハン」修得



チャットを仲間に加えてアイフリードの洞窟・南西の島を訪れると、チャットがアイフリードのモニュメントから海賊に伝わる**ポイハン**の特技をマスターする。この場所には、EVENT NO.40以後に来ることができ、戦闘メンバーにチャットを加えているプレイヤーなら、チャットの戦闘力向上のためにぜひ訪れることをすすめる。

ピコハンリベンジの入手

チャットの小屋・南に行けるようになるのはEVENT NO.40以後だが、その時点では行っても何もない。この場所で「ピコハンリベンジ」(P360参照)を入手できるサブイベントが発生するのは、インフェリアに戻ったEVENT NO.54以降からとなる。

名も無き老兵　号令を教えてくれる老兵。インフェリアで出会った老兵と姿は異なるが、同じく自らを名も無き老兵と名乗っている。
ポイハン　ピコハンと同じようにピコピコハンマーを投げ攻撃する特技。一定の確率で相手を毒の状態異常に陥らせる追加効果がある。

TOWN

エターナル

晶霊の棲む町アイメン（崩壊後）

EVENT NO. 41

CHART/P085



GPS 42.67

SUB EVENT

レンズ収集	P329
エタポケ3	P338
ラストフェンサー	P361

MONSTER



ヒアデス No.225 P414

弱点：光

耐性：物水風火地氷雷

入手可能なレンズ枚数 1枚



BOSS ●ヒアデス













❶アップルグミ



※よろず屋は、食材屋、部具屋、道具屋の3つの店がいっしょになっている。ヒアデスを倒したあと出現。

フィールドへ

食材屋「フドゥ：アイメン」

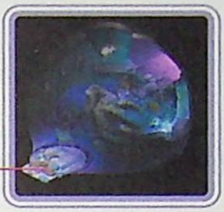
ブレッド	60
ライス	100
チーズ	60
ミルク	50
タスクのにく	150
レタス	60
キャベツ	60
きゅうり	50
トマト	80
バナナ	50
キウイ	80
アマンゴ	80
ホワイトソディ	60

武具屋「バブス：アイメン」

ソー・サーベル	8000	スプリントメイル	8000
ウォーハンマー	9000	アンバークローク	7800
バルディッシュ	8400	クリスタルローブ	4200
グラディウス	8400	デュエルヘルム	5000
シルバーナックル	7600	ストライプリボン	5200
ルビーワンド	7200	ファインシールド	6000

道具屋「エルス：アイメン」

アップルグミ	100	フレアボトル	600
オレンジグミ	200	リキュールボトル	1200
ミックスグミ	1000	ホーリィボトル	200
レモングミ	2500	ダークボトル	200
パナシーアボトル	160	スペクタクルズ	50
ライフボトル	400		







混乱と悲しみの中で

MAP//P224 晶霊の棲む町アイメン(崩壊後)

ガストンとの約束を後回しにしてアイメンの町へ来たリッドたち。その目前には変わり果てたアイメンの姿が広がっていた。

EVENT NO. 41 BOSS ヒアデス

CHART//P085

アイメンに戻ると町の人々を心配したメルディが1人で町の奥へと行ってしまう。メルディを追って図書館に入ると、**ヒアデス**と戦闘になるので事前に準備を整えておこう。操作するキャラクターはリッドがオススメ。仲間になったばかりのチャットでは攻撃力不足のため、彼女を除いた4人でパーティを編成するといい。ヒアデスの使うカースドオーラに全員巻き込まれてしまうと危険なので、**隊列画面でリッドは一番前にそれ以外の3人はリッドと離れるように後ろに下げよう。**戦闘が始まったら、リッドの虎牙連斬から奥義につなげてヒアデスを画面の端に追いつめ、スプレッドとイラプションで集中攻撃をすればそれほど反撃されることなく勝てるだろう。戦闘後、わずかに生き残った人たちと町の人々の死を悼むメルディたち。一刻も早くバリルを倒すため、決意を新たにした一行は休む間もなくティンシアへ向かう。



ヒアデス　戦闘に勝つと必ず「メンタルバングル」と「たまご」を落とす。「メンタルバングル」はともかくとして、なぜ「たまご」を大事に持っていたのかは不明。自らの食料用としていたのか、はたまた懐で暖めて孵化させようとしていたのだろうか?

職人の町ティンシア

TOWN

EVENT NO.	42	44	47	61	63
	CHART/P085	CHART/P086	CHART/P086	CHART/P090	CHART/P090



GPS 212.54

SUB EVENT

レンズ収集	P329
ワンダーシェフ「スイートパフェ」	P330
ワンダーシェフ「おこげサンド」	P330
ホテルティンシア宿泊	P349
放浪の画家リシテア	P349
特技修得フォッグ「アクアスパイラル」	P350
早食い勝負	P352
フォッグの武器開発	P352
オプション船室	P353

MONSTER



シルエシカへい No.234 P404
弱点：風 氷
耐性：

入手可能なレンズ枚数 2枚













1 ルーンボトル





フィールドへ

バンエルティア号へ

武具屋「エス：ティンシア」

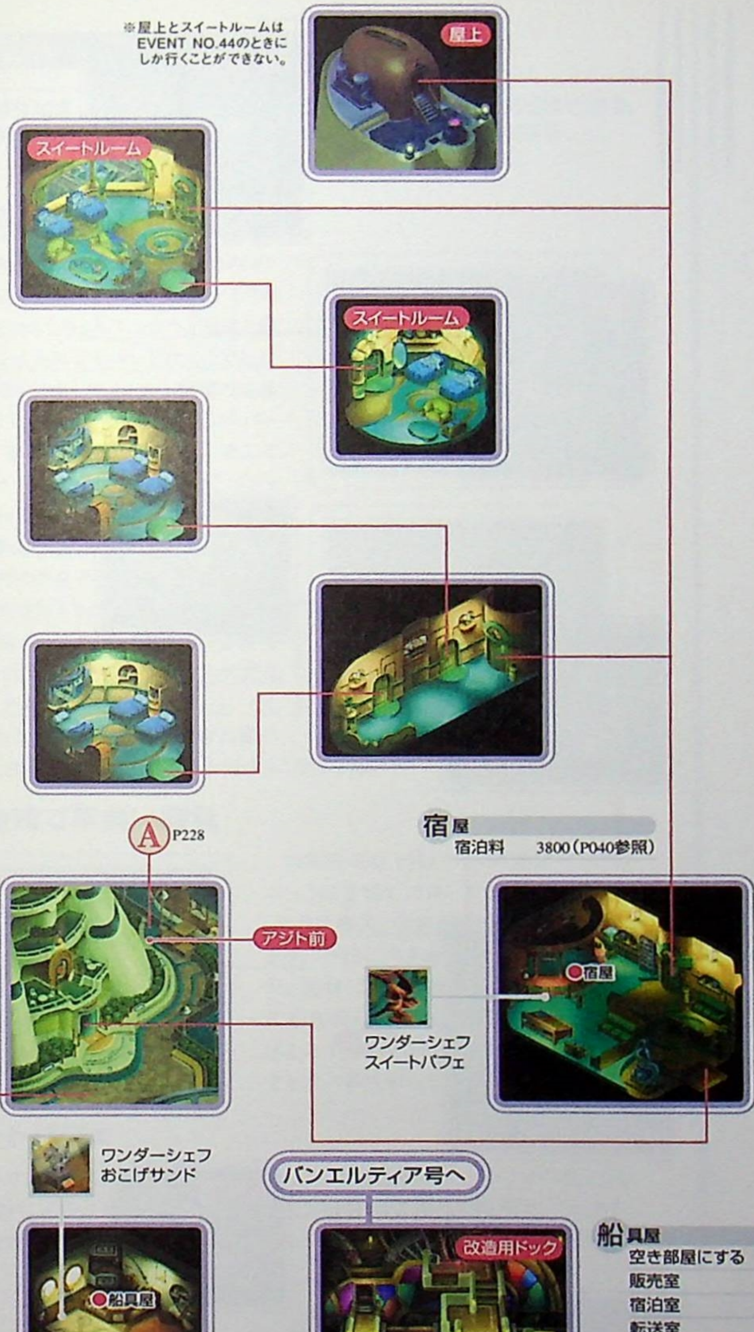
おにぼうちょう	20000	トツゲキラッパ	17600
バトルピック	12400	バトルスーツ	16800
カタール	17600	プリティミトン	14800
ドラゴンファング	18800	パラライチェック	24000

道具屋「ティン：ティンシア」

アップルグミ	100	ライフボトル	400
オレンジグミ	200	フレアボトル	600
ミックスグミ	1000	リキュールボトル	1200
レモングミ	2500	ホーリィボトル	200
パイングミ	3000	ダークボトル	200
ミラクルグミ	6000	スペクタクルズ	50
パナシーアボトル	160		

食材屋「フドゥ：ティンシア」

ブレッド	60
パスタ	60
ライス	100
タスクのにく	150
チーズ	60
たまご	50
ミルク	50
パンヤめん	60
キウイ	80
バナナ	50
アマンゴ	80
ホワイトソディ	60
ブラックソディ	100



※屋上とスイートルームは EVENT NO.44のときにしか行くことができない。

宿屋

宿泊料	3800（P040参照）

船具屋

空き部屋にする	170000
販売室	300000
宿泊室	900000
転送室	1800000

※転送室はEVENT NO.64以後に追加される。

※船具屋はEVENT NO.54以降、利用できるようになる。

※改造用ドックにはEVENT NO.44のときにしか行くことはできない。


アジト入口
A
P227
通路
会議室
晶霊砲実験室
開発者
司令官室

自由への希望ミアキスを胸に

MAP//P226 職人の町ティンシア

悲劇を乗り越え、ティンシアを訪れたリッドたち。すべての元凶であるバリルの居場所を聞くためシルエシカのアジトを探すことになる。

EVENT NO. 42 自由軍シルエシカ

CHART//P085





アジト前に移動するとシルエシカのメンバーにアジトへ案内される。階段を下り通路に行くといきなりシルエシカへい8体と戦闘になる。シルエシカへいとはここでしか遭遇できないから、モンスター図鑑の完成を目指しているならチャットを戦闘メンバーに加えて事前にセーブしておく。そして、シルエシカへいが「アップルグミ」と「パンヤめん」を落とさなかったり、チャットが**ローバーアイテム**で「ホワイトソディ」を盗み損なったら再度やり直そう。戦闘終了後は、アイラに案内されシルエシカのリーダー、フォッグと対面する。バリル城侵攻に必要な晶霊砲を改良するためにキールは仲間から外れ、かわりにフォッグが加わる。そしてリッドたちは晶霊砲の霊力となる雷の大晶霊を求め、雷晶霊の遺跡へと向かうことになる。

回転寿司で早食い勝負



回転寿司屋では『テイルズ オブ デスティニー』に登場したコングマンとミニゲーム「早食い勝負」(P352参照)をすることができる。一回につき参加料2000ガルド払うが、勝負に勝つと称号が獲得できるうえに参加料は戻ってくる。最初は難しいと感じるかもしれないが、コツをつかんでしまえば一番簡単なミニゲームかもしれない。

スイートパフェ

ティンシアでは料理「スイートパフェ」と「おこげサンド」をワンダーシェフから教えてもらえる。特にスイートパフェはTPを60パーセント回復する優れた料理で、これから先、多くの戦闘をこなさなければならなくなるダンジョン探索の際に重宝するだろう。

ローバーアイテム　モンスターごとに決められたアイテムを盗むチャットの特技。シルエシカへいからの盗みは高確率で成功するので、それほど苦労することはないだろう。しかし空中を飛行している小型のモンスターから盗むのは非常に苦労する。

EVENT NO. 44 決戦前夜 CHART☞P086

ヴォルトとの契約を終えて雷晶霊の遺跡から無事戻ったらシルエシカのアジトへ報告をしにいこう。このときチャットが仲間にいた場合アジト入口で仲間から外れる。さらに、通路でフォッグも仲間から外れ、晶霊砲実験室に行くと入れ替わるようにキールが仲間に戻る。アイラからホテルティンシアの「スイートルーム宿泊券」をもらったら、翌日のバリル城侵攻に備えスイートルームに泊まることになる。その夜、目を覚ましたリッドがファラとメルディの部屋に行くとメルディの姿が見あたらない。屋上にいるメルディを見つけると、互いに両親の"おもいで"について胸の内を語り合い、再びベッドに戻る。翌朝改造ドックで**晶霊砲**を搭載したバンエルティア号に乗り込むと、いよいよバリル城侵攻作戦が幕を開ける。



艦隊戦

ティンシアを出発したバンエルティア号はバリル城周辺の海域で、バリル軍と艦隊戦を行なう。内容はミニゲームの「海戦」(P354参照)と基本的に同じだ。しかし今回は、戦い方によって評価されたり称号がもらえたりすることはないので、援護射撃を多用してクリアしてしまおう。また制限時間が経過してもクリアできる。



EVENT NO. 47 セイファートキーに導かれて CHART☞P086

頼まれた通りにガレノスをシルエシカのアジトに連れて行き、アジトでガレノスと別れる。そのあとバンエルティア号に乗り込んだリッドたちは、セイファートの試練を受けるためセイファート神殿へと向かう。

フォッグの扱い



EVENT NO.47以降は、EVENT NO.61とEVENT NO.62を除いて司令官室でフォッグを仲間に入れたり外したりすることができるようになる。フォッグが仲間にいるとリシテア(P349参照)に会うことができないし、仲間にいないとフォッグの特技修得(P350参照)が発生しない。目的によってフォッグの扱いを決めよう。

スイートルーム　ホテルティンシアの最上階にある部屋。このイベントのときにしか宿泊することができない。
晶霊砲　ヴォルトの力を利用することにより小型され、バンエルティア号に搭載することが可能となった。

フォッグの武器開発



EVENT NO.47以降に、フォッグが仲間にいる状態で晶霊砲実験室にいる開発者に話しかけると、資金を援助した金額とゲームの進行度に応じてフォッグ専用の新たな武器を開発することができる(P352参照)。資金の援助額は1回につき20000ガルド必要となる。所持金に余裕があるときマメに援助するようにしよう。

EVENT NO.61 思わぬ急報

CHART//P090

過去の記憶をさまよったリッドは、シルエシカのアジトで目を覚ます。助けてもらったお礼を言いにいこうとファラに促され司令官室まで移動すると、バリル城に設置した晶霊砲がインフェリア軍に占拠され、アイラが人質にとられてしまったとの急報が入る。アイラを助けるためリッドたちはフォッグを仲間に加え、レイスからロエンへの言付けを頼まれたガレノスとともにバリル城へと急ぐ。バンエルティア号がセイファートリングに突入したときにチャットを仲間にしていた場合は仲間から外れている。再びパーティに加えるならバンエルティア号で話しかけておこう。



EVENT NO.63 インフェリアとセレスティアの同盟

CHART//P090

バリル城でヒアデスを倒し、アイラを助けてシルエシカのアジトに戻ると、インフェリアとセレスティアで協力してシゼルの脅威に対抗するため、インフェリア側の代表**ロエン**とセレスティア側の代表フォッグが同盟を結ぶことになる。そのあとキールとガレノスによって対シゼルの作戦が説明される。それは、インフェリアとセレスティアの晶霊の力を利用した**フリンジ砲**を造ることだった。ガレノスの話では、フリンジ砲を完成させるためには特殊レンズの材料であるリバヴィウス鉱が必要だという。会議終了後、リッドたちはリバヴィウス鉱のある場所に心当たりがあるファラに従いインフェリアへと出発する。会議が終了した時点でフォッグが仲間から外れているから、仲間に加えたいなら会議室にいるフォッグに話しかけるように。



ロエン　このとき衛兵長のロエンは、インフェリア王からインフェリアの代表として全権を託されていた。
フリンジ砲　インフェリアとセレスティアの晶霊力を混ぜ合わせた晶霊束を撃ち出すエネルギー砲。リバヴィウス鉱を原料とした特殊なレンズを使用する。その晶霊束の威力は、バンエルティア号の艦首にある晶霊砲の数十倍に及ぶ。

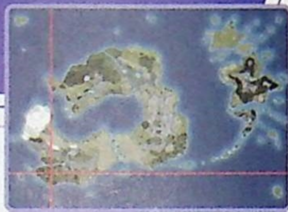


DUNGEON

雷晶霊の遺跡

EVENT NO. 43

CHART/P084


GPS 32.150

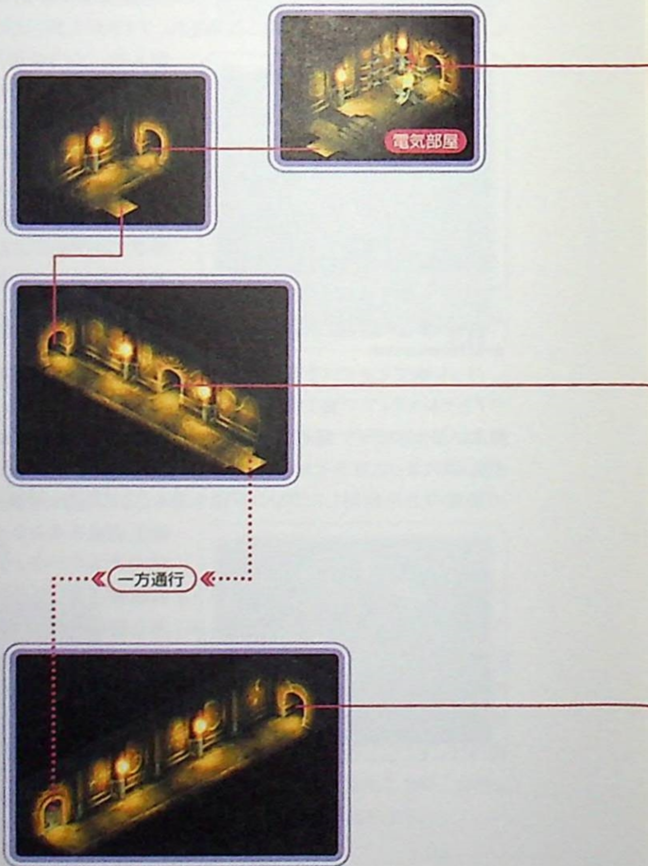
SUB EVENT

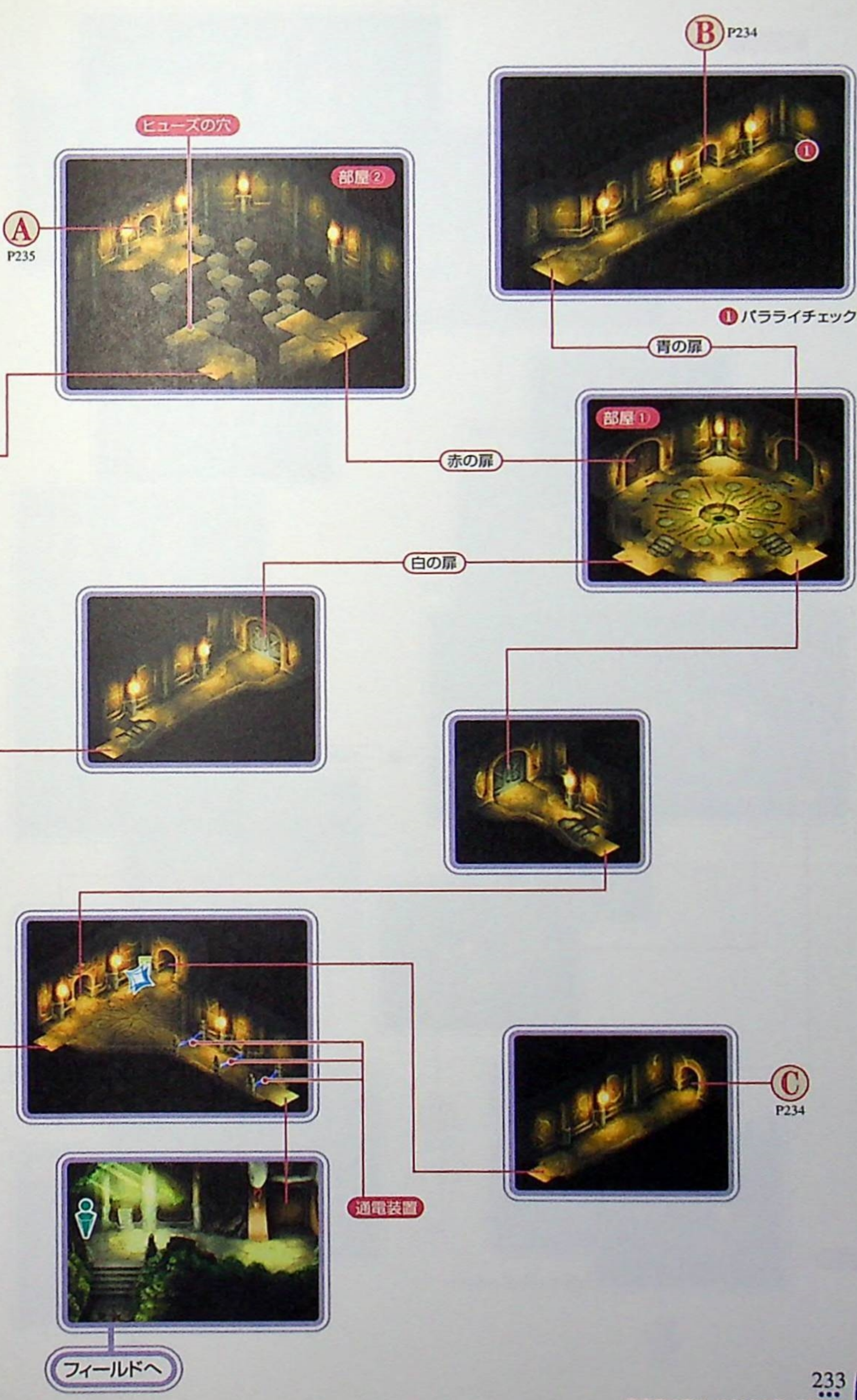
レンズ収集	P329
ドルアーガセット「エクスカリバー」	P362

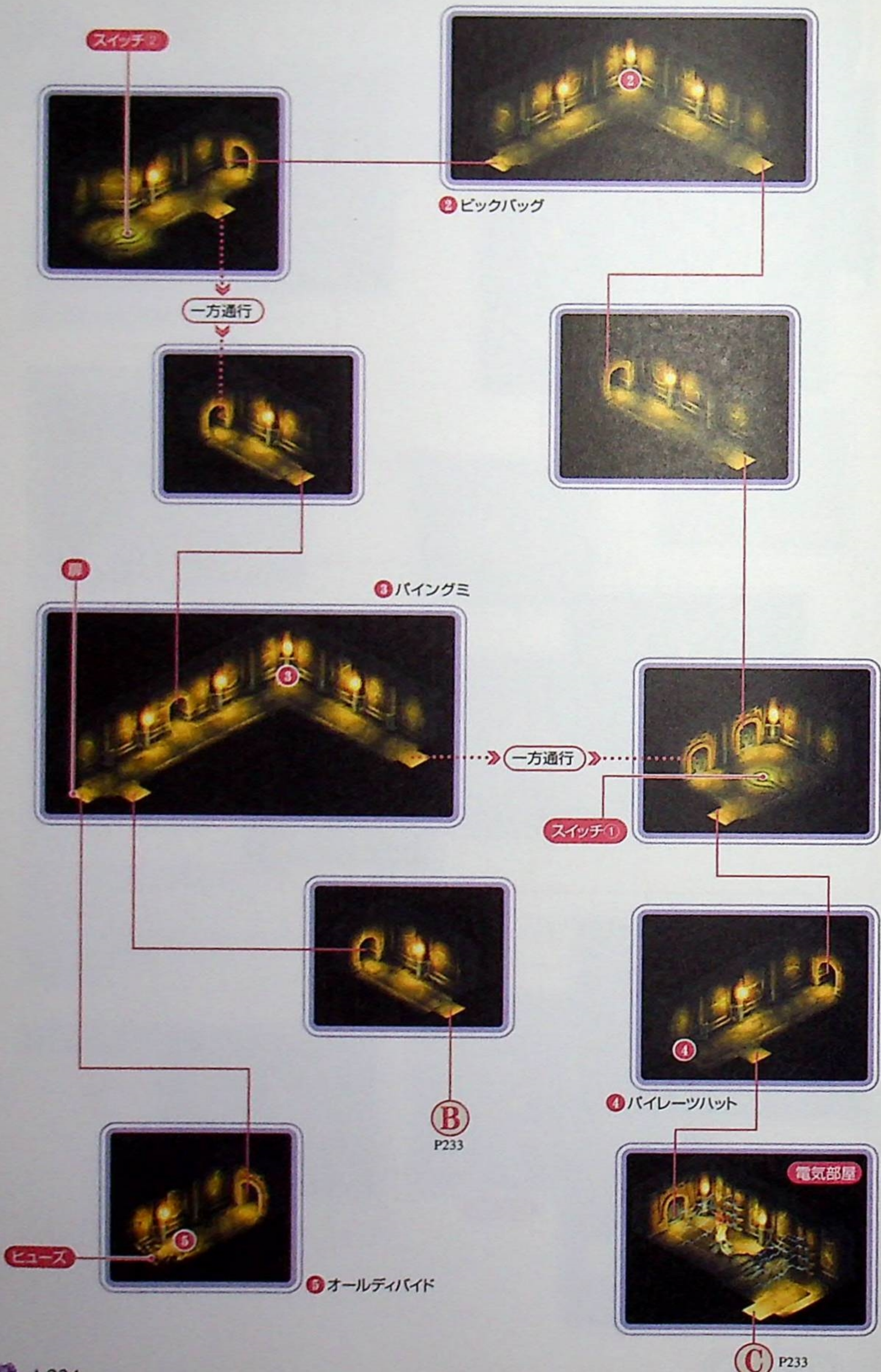
MONSTER

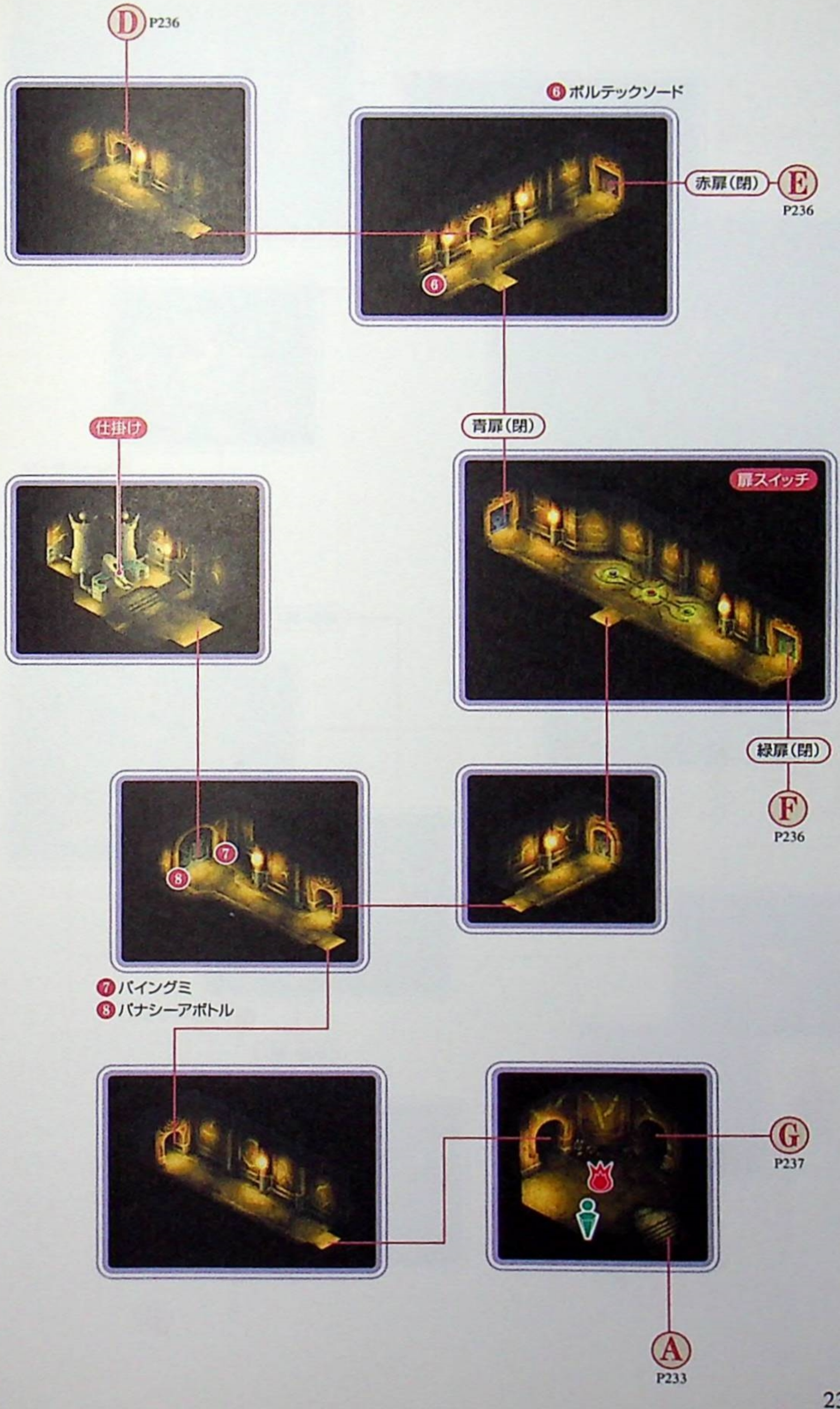
	名前	No.	ページ	弱点	耐性
	インピベル	No.097	P395	水 地	雷
	ヴォルト	No.046	P396	水	物 風火地氷雷光闇
	ヴェノン	No.109	P396	氷	火
	エアスライサー	No.104	P397	風 光	地 闇
	サヴェイジビースト	No.171	P402	水	雷
	トールマン	No.098	P409	光	雷 闇
	フォリクルス	No.095	P416	水 地	雷
	マッドマン	No.061	P420	光	地 闇
	ミスト	No.056	P420	水 火	

入手可能なレンズ枚数 1枚

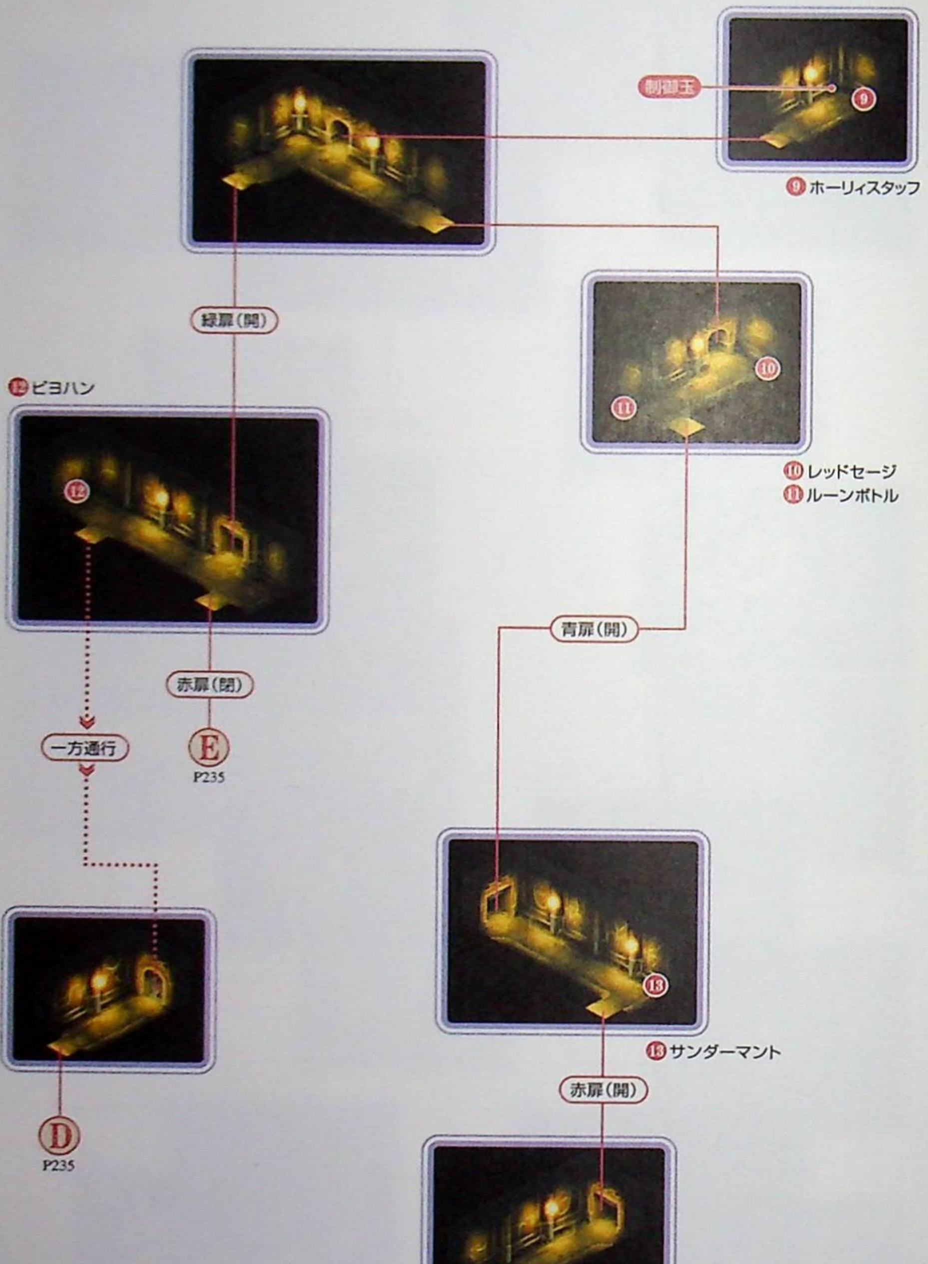


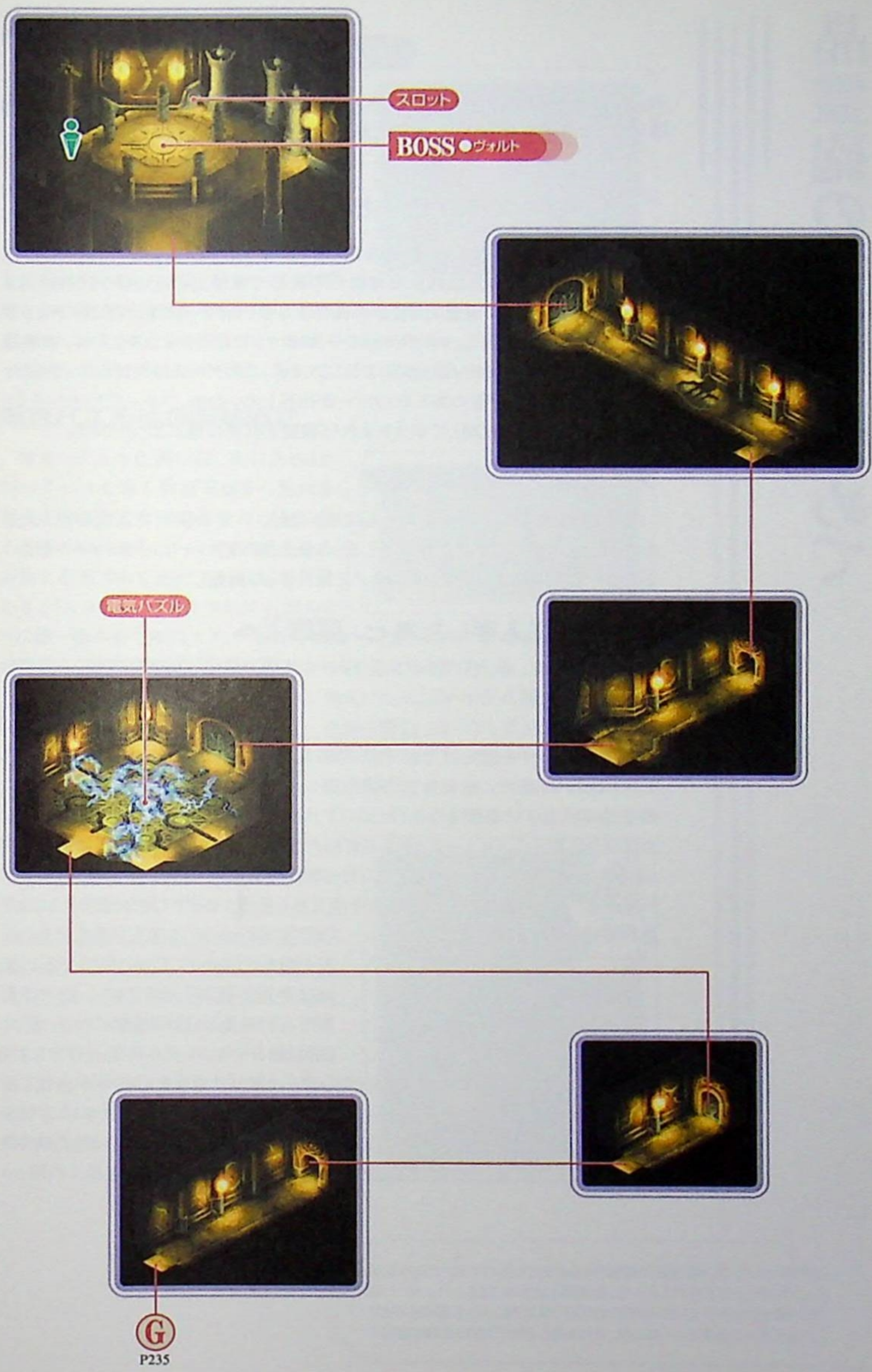

B
P234
ヒューズの穴
部屋②
A
P235
①
① パラライチェック
青の扉
部屋①
赤の扉
白の扉
C
P234
通電装置
フィールドへ


スイッチ②
②ビッグバッグ
一方通行
扉
③パイングミ
一方通行
スイッチ①
④パイレーツハット
B
P233
ヒューズ
⑤オールディバイド
電気部屋
C
P233



D P236
⑥ボルテックソード
赤扉(閉)
E P236
青扉(閉)
仕掛け
扉スイッチ
緑扉(閉)
F P236
⑦バイングミ
⑧パナシーアボトル
G P237
A P233


制御玉
9
9 ホーリィスタッフ
緑扉(開)
12 ピヨハン
12
10
11
10 レッドセージ
11 ルーンボトル
青扉(開)
赤扉(閉)
一方通行
E
P235
13
13 サンダーマント
赤扉(開)
D
P235
F
緑扉(閉)
P235


スロット
BOSS ●ヴォルト
電気パズル
G
P235

晶霊砲の霊力を求めて

ティンシアでキールが晶霊砲の改良を行なっているあいだ、リッドたちはその霊力となる雷の大晶霊と契約するため遺跡へと足を踏み入れた。

EVENT NO.43 フリーズランサーで戦闘を有利に

CHART//P084

このダンジョンで出現するヴォルトを除くモンスターは、雷、地、闇、火属性に耐性がある。よってその属性以外か物理属性の武器で攻撃力の高いものを装備しよう。またマヒの対策として最低でも自分の操作するキャラクターには「**パラライチェック**」を装備させておくように。メルディのクレーメルケイジにはセルシウスを入れ、攻撃範囲の広い**フリーズランサー**を使えるようにしておく。このダンジョンではボスであるヴォルト以外氷属性に耐性のあるモンスターが出現しないため、フリーズランサーをショートカットに設定して連続して唱えさせれば戦闘を有利に運ぶことができる。

タイミングを計って通過

雷晶霊の遺跡の入口付近にある通電装置は、一定の間隔で電気が流れたり止まったりしている。電気に触れてしまうと最大HPの5パーセントのダメージを受けるので、電気が流れていないタイミングを見計らって通過しよう。

ヒューズを入手したあと、部屋②へ



部屋①には青、赤、白の扉があり、床のスイッチを踏む組み合わせによって1カ所のみ開く仕掛けとなっている。右図の組み合わせでスイッチを踏めばそれぞれの扉を開くことが可能だ。最初は青の扉を開いて進み部屋②で必要となる「ヒューズ」の部屋を目指そう。「ヒューズ」がある部屋の扉はスイッチ①とスイッチ②を踏めば開くようになる。「ヒューズ」を入手したら青の扉から部屋①へ戻り、白の扉から部屋②へ向かう。途中の電気部屋は部屋の中央にある炎をフリーズリングで撃つことにより通行可能となる。部屋②にきたらヒューズの穴に「ヒューズ」を差し込むと浮遊した石が動くようになり、左図の順番で石に乗れば対岸へ渡ることができる。途中浮遊した石に乗ると1回の電撃につき、最大HPの33パーセントダメージを受けてしまう。しかし、部屋②ではモンスターが出現しないうえ、次の部屋で自動的にキャンプになる。よって、戻るつもりが無いのなら残りのHPに気を配る必要はない。



パラライチェック　雷晶霊の遺跡にくるまえの、ティンシアで入手することが可能。24000ガルドと高いが購入して損はない。
フリーズランサー　ウンディーネとセルシウスを同じクレーメルケイジに入れるとナースが使えなくなるが、それを差し引いても強力な晶霊術。

仕掛けのカギ、制御球を入手

キャンプポイントの部屋を通過したら、まず仕掛けを調べよう。ここを調べておかないと制御球を入手できない。次に制御球を取りに行く。制御球に続く通路には、赤、青、緑の扉があって、扉は色に対応した扉スイッチを踏むと開閉が逆転する仕組みになっている。制御球とすべての宝箱を入手するならまず、扉スイッチの部屋で赤と青を踏んでから青扉の先に進む。制御球を入手して扉スイッチの部屋に戻ったら次に、赤と青の扉スイッチを戻して緑の扉スイッチを踏み、緑扉から先へ進もう。再び仕掛けを調べると、電気パズルの部屋に入れるようになる。



電気パズルは3手詰めで

電気パズルの仕掛けは、床にある8カ所のスイッチを踏み画面下部から流れる電流を画面右上に通電させれば先に続く通路の扉が開く。スイッチを踏むと、点対称に位置するスイッチも同時に切り替わるようになっている。具体的に右図のように❶～❸の番号順にスイッチを踏めば通行可能になる。手順を誤ってしまった場合は、一度部屋を出て戻れば最初からやり直すことができる。



BOSS ヴォルト

攻撃の軸となるリッドとメルディには雷属性の対策として「サンダーマント」や「セレスティマント」、マヒ対策の「パラライチェック」を装備させておく。ヴォルト戦のまえに、フォッグがヴォルトに感電しHPを1にされてしまうイベントが発生する。その直後戦闘に突入するため、フォッグを戦闘メンバーに編成している場合はすぐにHPを回復させよう。具体的な戦い方は、ヴォルトをリッドの虎牙連斬で左右どちらかの画面隅に追い込みメルディに**スプレッド**を連続して唱えさせる。ファラは回復に専念させ、フォッグかチャットは後方から回復アイテムを駆使してサポートさせよう。ヴォルトを倒したらスロットに行きスイッチを入れ、左から順に**ヴォルトの語るメルニクス語**と同じ文字の時にスロットを止めて合わせることができればヴォルトと契約を結べるようになる。契約終了後、すべての根元晶霊と契約を果たしたリッドたちの前に光の大晶霊レムと闇の大晶霊シャドウが現われリッドの武器「エクスカリバー」を授けてくれる。



スプレッド　それほど威力のない晶霊術と思われがちだが、水属性に弱いヴォルトには驚くほどよく効く。
ヴォルトの語るメルニクス語　訳すと数字の765になる。ヴォルトがこの数字を語るのはご愛敬。

DUNGEON

バリル城

EVENT NO. 45
CHART/P086



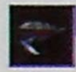
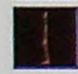
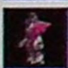
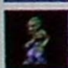
GPS 222.21

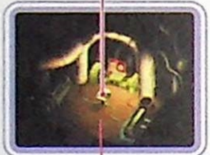
SUB EVENT

レンズ収集	P329

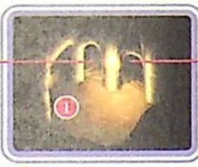
入手可能なレンズ枚数 2枚

MONSTER

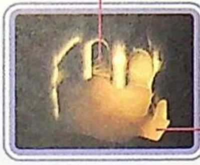
	名前	No.	ページ	弱点	耐性
	アンカーリザード	No.006	P395	氷	
	エスカルゴ	No.106	P397		水 地
	カーヴァードイル	No.134	P398	氷	
	ギタルクル	No.075	P399		水風 地 雷 闇
	クビトゥム	No.094	P400	光	闇
	クレイゴーレム	No.186	P401	水	地 闇
	シゼル	No.085	P403		物水風火地氷雷
	スカルウォーリア	No.087	P404	雷	氷
	ストロングホーン	No.181	P405	水	地
	スパイラル	No.248	P405		
	デス	No.140	P408	火 光	地氷 闇
	フェイク	No.244	P416		物水風火地氷雷光闇元時
	ホムンクルス	No.200	P419	火 光	水風 氷雷 闇
	ワイト	No.197	P425	火 光	氷 闇







1 ミスリルアームズ





バンエルティア号へ



武具屋「厳選補給」

アイスコフィン	16000
ミスリルアームズ	40000
ビッグバッグ	19000
シルバークローク	33600
スケールローブ	36000
ラピスブレス	33600
シーフズマント	2400

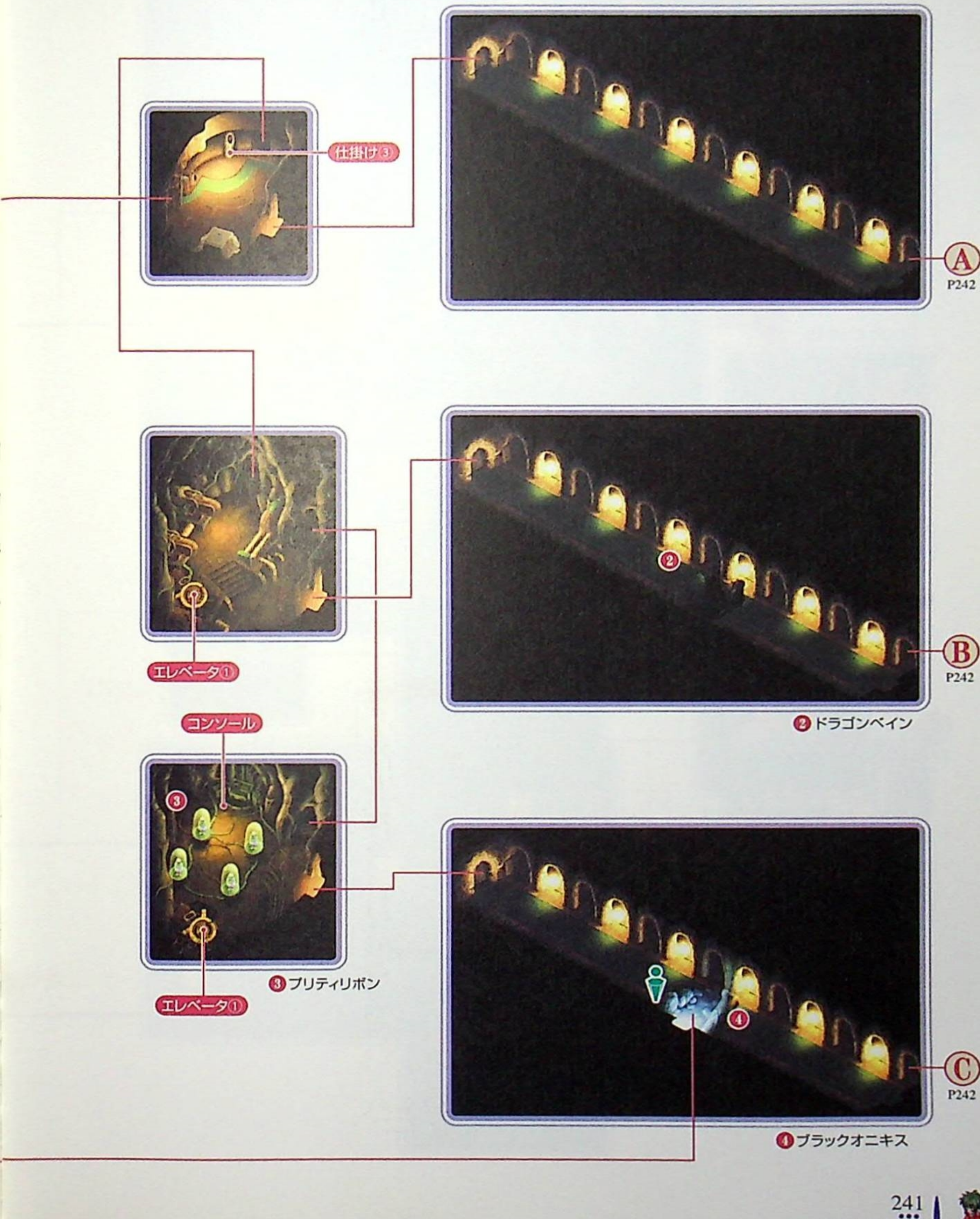
宿屋

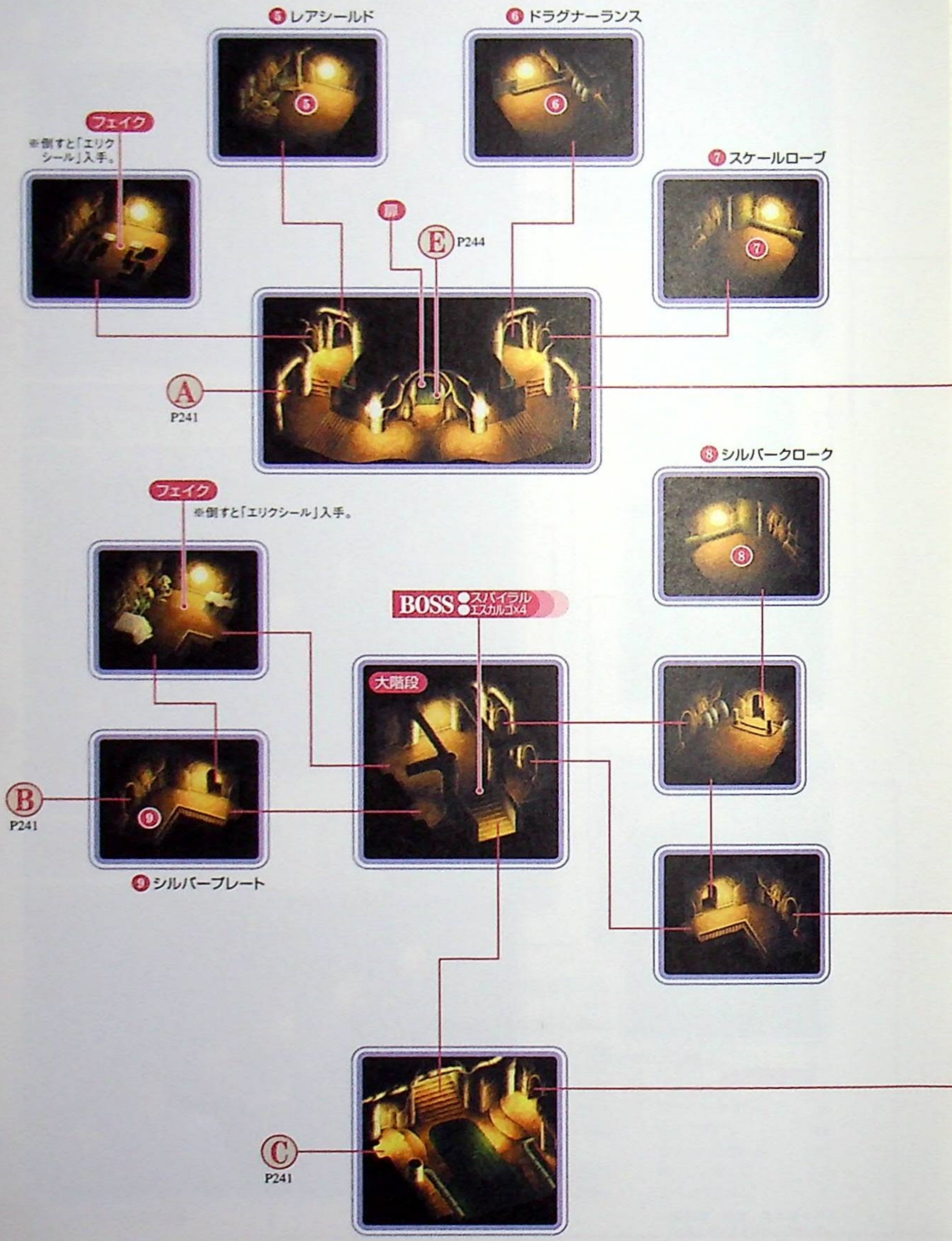
宿泊料	7700（P040参照）

道具屋「補給部隊」

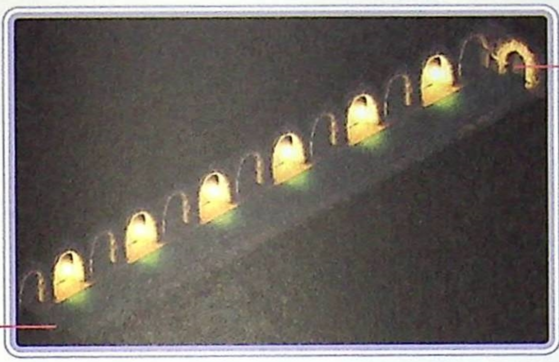
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
スペクタクルズ	50

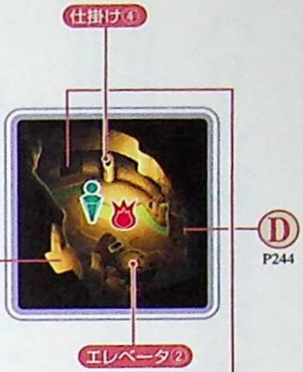
※部具屋、宿屋、道具屋はバリル城をクリアするといなくなる。


仕掛け③
A
P242
エレベータ①
B
P242
②ドラゴンベイン
コンソール
③
③プリティリボン
エレベータ①
②
④
C
P242
④ブラックオニキス

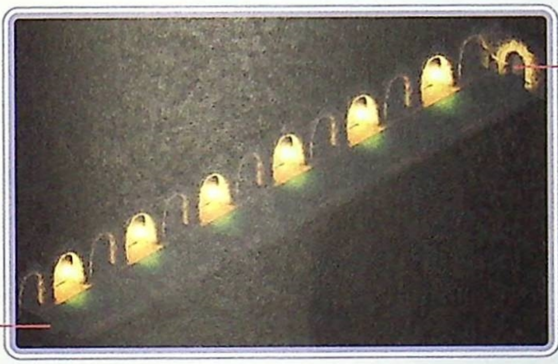


5 レアシールド
6 ドラグナーランス
フェイク
※倒すと「エリクシール」入手。
扉
E P244
7 スケールローブ
A P241
8 シルバークローク
フェイク
※倒すと「エリクシール」入手。
BOSS ●スパイラル ●エスカルゴ×4
大階段
B P241
9 シルバープレート
C P241



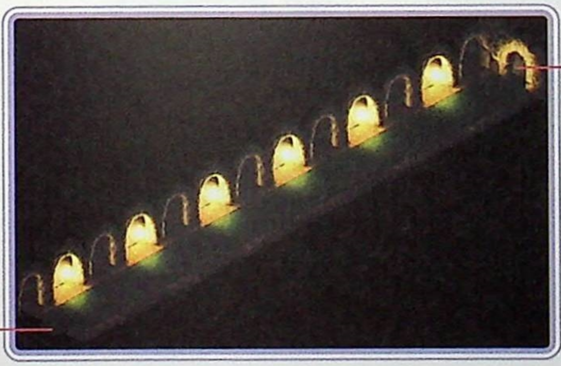


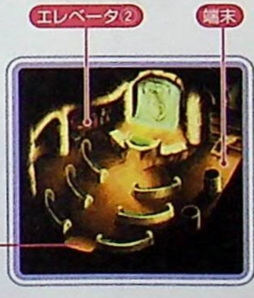
仕掛け④
エレベータ②
D
P244



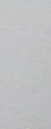


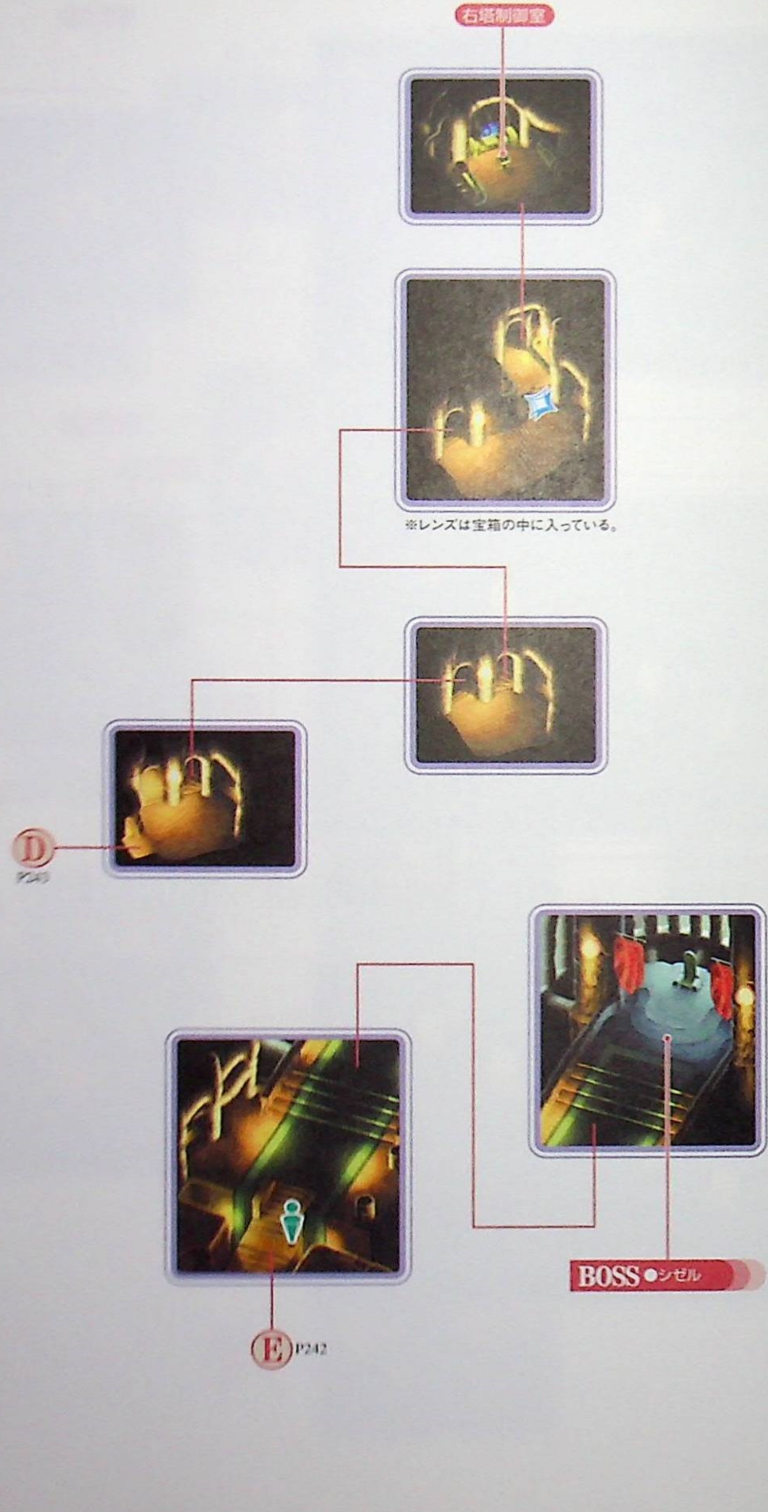
仕掛け①
仕掛け②
⑩ ラピスブレス
10
カード
ロボット②
ロボット①





エレベータ②
端末




右塔制御室
※レンズは宝箱の中に入っている。
D
BOSS ●シゼル
E P242

バリル城侵攻作戦

グランドフォールを止めるため、リッドたちはシルエシカのメンバーとともに総領主バリルとの決戦へと向かったが……。

EVENT NO. 45 バリル城攻略の装備

CHART//P086

バリル城のほとんどのモンスターは光属性に弱く、リッドに「エクスカリバー」を装備させると効率よくダメージを与えることができる。主力となる晶霊術はフリーズランサーを使おう。フリーズランサーは、他の中級晶霊術に比べ詠唱時間が短く連続して唱えるのに適している。しかし、連続して使用するにはTP消費量が大きいので、「エメラルドリング」や「ムーンクリスタル」を装備して対処したい。

宿代7700ガルド

バリル城の前庭には武具屋、道具屋、宿屋の施設があるが、宿屋を利用するのは考えどころ。宿泊代はなんと7700ガルドもする。「アップルグミ」と「オレンジグミ」を1人4個づつ買って完全回復しても合計4800ガルド、割高と言わざるえない。さらに、この宿屋の受付に話しかけると他の宿屋も7700ガルドに値上がりしてしまう(P040参照)。のちの宿泊代のことも考えると利用しないほうがいい。

難敵ギタルクル

バリル城には多くの難敵が出現するが、その中でもギタルクルはとくに厄介なモンスターだ。カーヴァードイルやスカルウォーリアといった仲間のモンスターを前衛として出現し、画面端から動かず連続で遠距離攻撃を仕掛けてくる。遭遇したら敵の前衛を無視し、ダメージを受けることを覚悟してリッドで接近、虎牙連斬から奥義につなげて確実にトドメを刺そう。



コンソールは罠？

コンソールのボタンを押すとエレベータ①が使用可能になる。しかし、試験管に入っていたモンスターが解き放たれ、接触するとスカルウォーリア2体、カーヴァードイル2体と戦闘になる。エレベータ①で移動する先は階段で登った場合と同じ部屋なので、モンスターと戦う危険を考えると作動させないほうが無難だろう。



難敵 バリル城はギタルクルの他にもグランドダッシャーを使うクピトゥムや、HPを1にしてしまう特技ひとさらいを使うクレイゴーレム、瞬間移動を使いこなしリッドたちの攻撃をかわすデス等の多くの強敵が出現する。

宝箱に注意

地晶霊の廃坑で初登場したフェイク（P192参照）。バリル城でも2カ所でフェイクが待ちかまえている。準備を整えないうちに宝箱を開けてしまわないようマップページを見てどの宝箱がフェイクか確認しよう。戦闘に勝てば2カ所とも貴重な「**エリクシール**」が入手できる。逃げても宝箱は残るから、危なくなったら逃走しよう。

フリーズリングを使う

扉はこの時点では開くことができないため、必然的に仕掛け①と仕掛け②がある部屋にたどり着く。その部屋では、ロボット①とロボット②が行く手を阻むように配置されているが、それぞれ仕掛け①と仕掛け②をフリーズリングで撃つことにより通過できるようになる。ロボット②の横にあるカードは端末で必要となるから忘れずに入手しておこう。



BOSS スパイラル

大階段にいる敵シンボルに接近するとスパイラル1体とエスカルゴ4体との戦闘になる。ここまでに「ドラゴンベイン」と「ドラグナーランス」の2つのリッド専用武器が入手できるから、「エクスカリバー」を加えた3つのうち、どの武器を装備するか**プレイヤーの好み**で決めよう。スパイラルの特技バーチカルスピンとアドバンスドスピンは物理属性攻撃である。したがって、最高の能力を持つ防具で対抗すればいい。

戦闘が始まったらエスカルゴ4体に特技や晶霊術の攻撃を集中して先に倒し、スパイラル1体と戦える状況にしよう。そしてファラは回復に専念させ、リッドは虎牙連斬や空破絶掌撃、キールとメルディはフリーズランサーやイラプションで攻撃していれば、さほど苦労せず倒せるだろう。

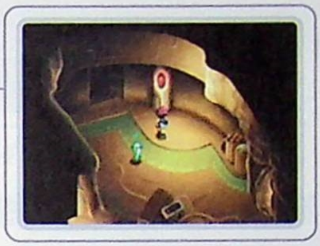


端末を操作

スパイラルを倒したら階段を降り端末のある部屋まで移動。端末に先ほど入手したカードを差し込むことで、隠し通路の先の右塔制御室と左塔制御室の入力準備が整い、制御室で必要なキーワードも入手できる。そのあとは、エレベータ②を使ってキャンプポイントがある部屋まで戻り、右塔制御室と左塔制御室を目指そう。

エリクシール　HPとTPが完全に回復する薬。便利だが非常に貴重なアイテムなので使いどころに困る。ちなみに「ミラクルグミ」を「ルーンボトル」で変化させると「エリクシール」になる。
プレイヤーの好み　虎牙破斬や虎牙連斬をよく使うなら斬りが強い「ドラゴンベイン」。威力の高い空破絶掌撃で押していくなら突きの強い「ドラグナーランス」。といったように攻撃の主軸とする特技に合わせて武器を選択するといい。

左塔と右塔の隠し通路を開こう



まずどちらからでも構わないから仕掛け③及び仕掛け④をソーサラーリングで撃ってそれぞれ右塔制御室と左塔制御室へ続く隠し通路の扉を開こう。次に、端末で得たキーワードを右塔制御室と左塔制御室に入力すると、扉に入れるようになる。キーワードを入力する順番もどちらが先でもかまわない。

BOSS シゼル



総領主バリルの部屋に侵入したものの、玉座には朽ち果てたミイラがあるだけだった。そこにバリルの妻シゼルが現われ、リッドたちはグランドフォールの原因が彼女にあることを知る。

そのあとシゼルと戦闘になるが、勝っても負けてもその後の展開は変わらない。シゼルのHPを半分まで減らすことができれば勝利することができ、しかも勝つと「スマッシュマント」と「ルーンボトル」3個を入手できる。可能なら勝利を目指して戦おう。シゼルの猛攻に耐えるため、現時点で最高の能力をもつ武器防具を装備、アクセサリーはHPを増加させる「ブラックオニキス」と、多彩な晶霊術の対策として属性攻撃のダメージを軽減する「レジストリング」を装備するといい。戦闘開始直後エターナル・ファイナリティで全員HPを1にされてしまう。この時点ではこの晶霊術を防ぐ方法はないので、すぐにHPを回復させ対処しよう。シゼルは他のモンスターと異なり、晶霊術の詠唱中すべての攻撃を受け付けなくなる。よって晶霊術が発動したあとや移動中の隙を狙って攻撃しよう。キールとメルディが晶霊術を使うときはショートカットを使い、ボタン操作でタイミングを調節して発動させるように。

レイスの犠牲



戦闘終了後、闇の極光術を使ってリッドたちにトドメを刺そうとするシゼル。そのピンチに現われたのは、ファロース山の頂上で一度はリッドたちに剣を向けたレイスだった。闇の極光術の直撃を身を呈して防いだレイスは、リッドに「セイファートキー」を託しその場で力尽きてしまう。「極光術で大切な人を守れ」と言い残して……。

ショートカット　ショートカットに晶霊術を設定した場合、詠唱時間が終わってもボタンを押し続けていると呪文は発動せず、ボタンを離した瞬間に発動させることができる。発動のタイミングを調節できるため、コンボをつなげる場合などに重宝する。

セイファート神殿

EVENT NO. 48
CHART/P087



GPS 32.128

SUB EVENT

レンズ収集 P329

入手可能なレンズ枚数 1枚

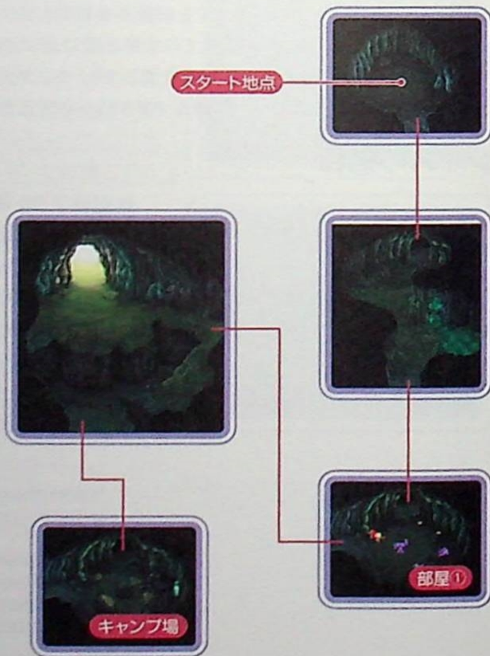
MONSTER

	名前	No.	ページ	弱点	耐性
	グリーンローバー	No.79	P401	火	闇
	シースラッグ	No.30	P402	雷	水
	スペクター	No.16	P405	火 光	闇
	エッグトレーダー	No.80	P397		
	ゾンビ	No.69	P407	火 光	氷 闇
	ツァイベル	No.243	P408		物
	ハーシェル	No.242	P412		物
	ブラウンポット	No.44	P417		
	ボアス	No.93	P418	水 光	火 闇
	レッドシザーズ	No.14	P423	氷雷	水

セイファート神殿



セイファートの試練1・望郷の洞窟



闇に対抗する"真の極光術"を求めて

MAP//P248 セイファート神殿

リッドはふと己の体に違和感を覚えた。長い腕、短い足、獣のような体。……獣!? エッグベアと化したリッドを待つ"試練"とは?

EVENT NO. 48 ティンシアを出発してセイファート神殿へ

CHART//P087

ティンシアを出発したら、「セイファートキー」の指示に従ってセイファート神殿へと向かう。うまく見つけられないときは、ナビゲーションマップを見ながら、ペイルティと雷晶霊の遺跡のちょうど中間を目指そう。なおセイファートの試練中は装備変更やアイテムの使用が行なえないため、とくにアイテムなどの準備をしておく必要はない。



望郷の洞窟でエッグベアの過去を体験

バンエルティア号を操作できるようになった時点でセイファート神殿を訪れることは可能だが、セイファートキーがなければ入口の扉が開かない。セイファートキーの力で扉を開けると、自動的にリッド1人が試練の部屋まで移動する。試練の部屋へ入ると試練終了まで外へ出られず、また試練が終了すると自動的にバンエルティア号へ乗り込んでしまうので、入口の扉を開けるまえにレンズを入手しておいたほうがいいだろう。試練の部屋では、セイファートの使者と名乗る人物との会話後、部屋の中央へ移動すると望郷の洞窟へ運ばれる。そこでリッドはかつて倒したエッグベア(P117参照)になり、エッグベアの行動を追体験することになる。姿がエッグベアとなっても**移動や戦闘などのルール**はほぼ変わらない。移動中に敵と遭遇した場合、戦ってもかまわないが、無理をせず逃げてしまったほうが安全だ。部屋①からキャンプ場方面へ出ようとすると、エッグトレーダーと戦闘になる。だが通常技を数発当てれば倒せるので苦労することはない。キャンプ場まで進むと、かつての自分たちであるハーシェル、ツァイベルと戦闘になる。まともに戦っても勝ち目はないが、負けてもイベントは進むので問題はない。彼らに倒されると自動的に試練の部屋へ運ばれ、試練を乗り越えた証としてリッドが"極光壁"を修得する。

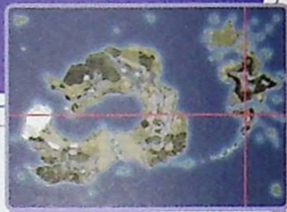


移動や戦闘などのルール 移動に関しては操作方法などはまったく同じ。戦闘では術・技などのコマンドすべてが使えない。またエッグベアはジャンプ攻撃とダッシュ攻撃が出せない。オススメの技は、2段技になっている突きおよび上空攻撃。ちなみにエッグベアが獲得した経験値とガルドは、リッドの姿に戻ったときちゃんと加算されている。また、エッグベアが戦闘不能になった場合、リトライを選ぶとHPが1/4の状態で望郷の洞窟の、試練におけるスタート地点から再開となる。

DUNGEON

アイフリードの洞窟

EVENT NO. 50
CHART P087



GPS 204.98

SUB EVENT

レンズ収集	P329
特技修得チャット「エターナルスロー」	P350

入手可能なレンズ枚数 2枚

MONSTER

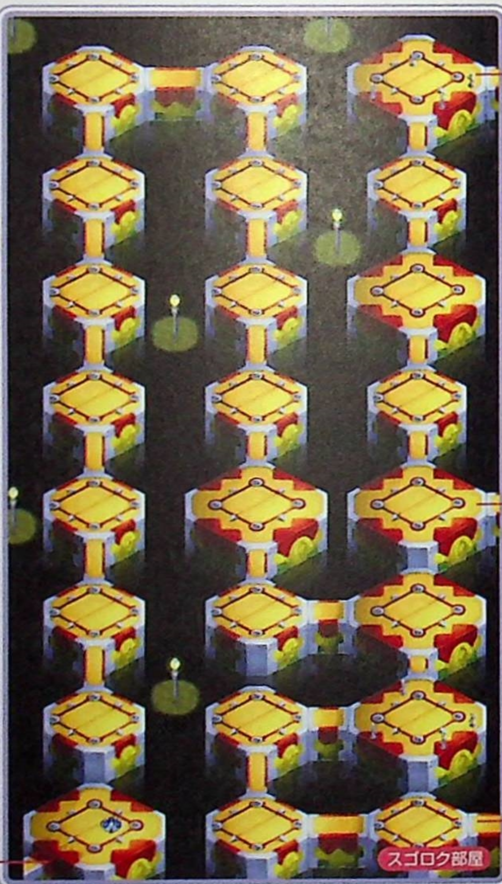
モンスター	No.	ページ	弱点	耐性
シースピン	No.183	P402	火 雷	水
スピリット	No.204	P406	光	闇
ドラゴントゥース	No.156	P410	光	火 雷 闇
トリトン	No.191	P410	雷	水
フェイク	No.244	P416		物水風火地氷雷光闇元時
ラミア	No.221	P422	雷	水 火





1 フレイムソード

フィールドへ



バンエルティア号へ



❷ アワーグラス

アイフリードの像





道具屋「補給部隊」

アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
スペクタクルズ	50

※ルーレットの目によって「補給部隊」のマスに止まった場合のみアイテムを購入可能。

大海賊の遺産を得て新たな世界へ

インフェリアへ戻る手段を得るため、愉快な仕掛け満載の洞窟に挑むリッドたち。時の運を味方につけて、アイフリードの遺産を手に入れろ！

EVENT NO.49 チャットの小屋で「ジーピーエス」を入手

CHART//P087



セイファート神殿クリア後にチャットの小屋へ行くと、チャットが入口の大木に隠されていたモニュメントを見せてくれる。そこに刻まれた数字(204．98)はセレスティアの経度と緯度を示すもの。チャットから経度と緯度が一目でわかる海賊7道具「ジーピーエス」を貸りて、リッドたちはモニュメントが示す座標へと向かう。

EVENT NO.50 一風変わったスゴロク式洞窟を攻略

CHART//P087

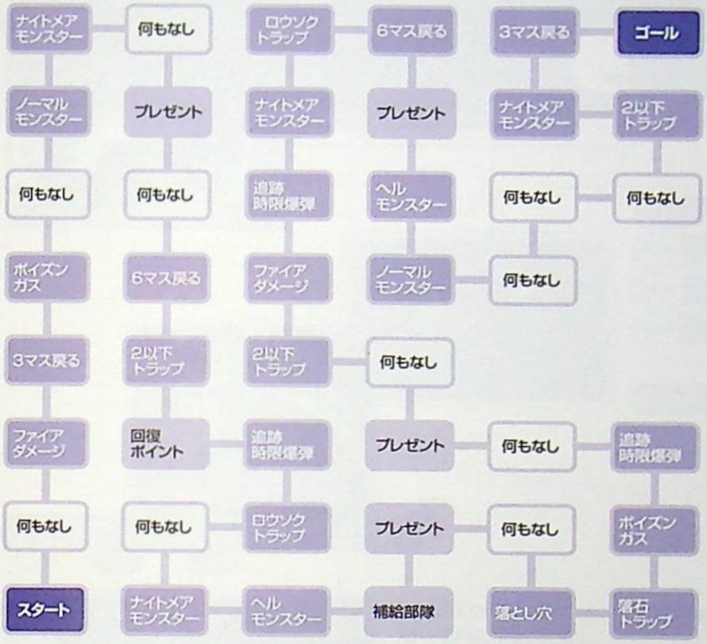
「ジーピーエス」を持っているとナビゲーションマップの上に経度と緯度を示す数字が表示される。それを頼りに、ティンシアの南、座標(204．98)へバンエルティア号で行くと洞窟の入口が現われる。洞窟の内部には、足場を集めて作られた、スゴロクを模した巨大なスゴロク部屋がある。この部屋ではルーレットを◎ボタンで回し、出た目(1～6)に従って先のマスへ進み、ゴールまで到達すればクリアとなる。足場どうしは橋で結ばれていて、それまでに出た目の合計以上は先に進めないよう、



自動的に橋の連結が切り替えられる。それぞれのマスには右ページのような仕掛けがあり、止まったマスの仕掛けには必ず従わなければならない。スタート部屋にはいつでも戻れるが、戻るとそれまでに出た目はリセットされて、最初からやり直しとなる。ルーレットの目は完全にランダム。だが、落とし穴のマスさえ避ければいずれクリアできる。止まる予定のマスに嫌な仕掛けがある場合、いったんスタート部屋まで戻るのも手だ。プレゼントのマスで**降ってくる宝箱**は開けなくていいことも覚えておきたい。モンスターはやや強いが、出現場所とパーティ編成が固定なので対処は難しくない。リッドに雷属性の「ボルテックソード」か光属性の「エクスカリバー」を装備させておけば攻撃面は十分。水属性の武器や晶霊術で攻撃しないようにだけ気をつけて、普段通りに戦おう。また、メルディやキールを操作してサンダーブレードを連発する戦法も有効だ。無事にゴールしたあとは、アイフリードの像を調べて扉を開け、改造ドックへ。そこでバンエルティア号に新たな乗り物“潜水艇”が追加される。

降ってくる宝箱　プレゼントと称して降ってくる宝箱は、25パーセントもの確率で強敵フェイクが現われる非常に迷惑な代物。フェイクでなかった場合は「ミックスグミ」×2が手に入るものの、フェイクと戦う危険を冒してまでこの宝箱を開ける必要はないだろう。

スゴロクマップのつながりとマス目解説



マス目の名称	解説
何もなし	何も起こらず、すぐにルーレットを回せる。
回復ポイント	HPとTPが完全に回復する。
補給部隊	道具屋「補給部隊」で買い物(P251参照)ができる。
プレゼント	宝箱が落ちてくる。中身は確率75%で「ミックスグミ」×2、25%でフェイクになる。ただし「ミックスグミ」を14個以上持っていた場合は必ずフェイクになる。
3(6)マス戻る	強制的に3または6マス戻される。それまでいたマスに架かっていた橋は落ちてしまう。
2以下トラップ	ルーレットで2以下の目が出るまで進めない。3～6の目が出た場合、落石によりパーティ全員が最大HPの5%のダメージを受ける。
ファイアダメージ	炎によりパーティ全員が最大HPの5%のダメージを受ける。
ポイズンガス	戦闘参加キャラクターがランダムで毒状態になる。毒に耐性のある防具・装備品を装備していても回避不可。
追跡時限爆弾	追尾機能のある爆弾によって、パーティ全員が最大HPの10%のダメージを受ける。爆弾は追跡開始後約8秒で爆発する。
落とし穴	強制的にスタート部屋まで戻される。その際パーティ全員が最大HPの10%のダメージを受ける。
ロウソクトラップ	約8秒の間に、4本のロウソクにソーサラーリングで火をつける。失敗するとパーティ全員が最大HPの5%のダメージを受ける。
落石トラップ	落石により、パーティ全員が最大HPの5%のダメージを受ける。
ノーマルモンスター	(ドラゴントゥース×2、トリトン×2)のパーティと戦闘になる。逃走不可。
ナイトメアモンスター	(ラミア×2、シースピン×2)のパーティと戦闘になる。逃走不可。
ヘルモンスター	(ラミア×2、ドラゴントゥース×2、スピリット×2)のパーティと戦闘になる。逃走不可。



バンエルティア号（第2段階）

EVENT NO. 51

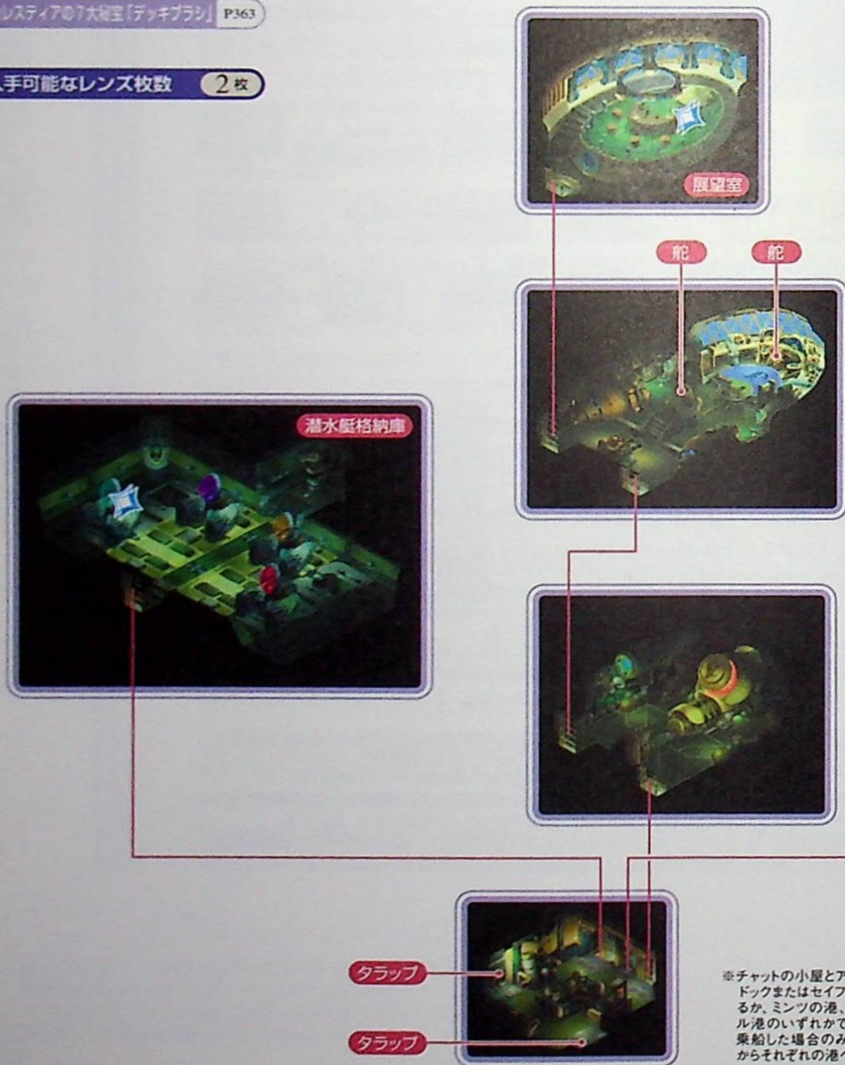
CHART⇒P087



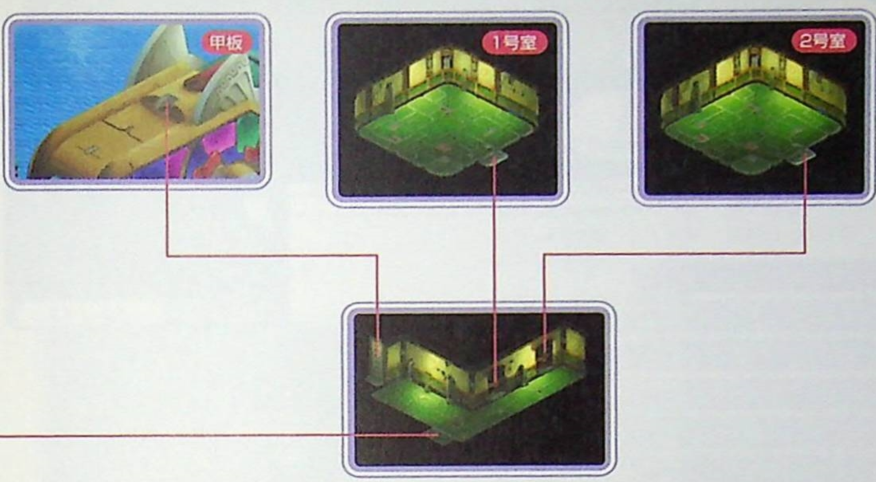
SUB EVENT

レンズ収集 P329
オプション船室 P353
セレスティアの7大秘宝「デッキブラシ」 P363

入手可能なレンズ枚数 2枚



※チャットの小屋とアイフリードの洞窟の改造ドックまたはセイファート観測所から乗船するか、ミンツの港、インフェリア港、バロール港のいずれかで「乗船する」を選択して乗船した場合のみ、出港するまでタラップからそれぞれの港へ移動することが可能。



未知なる世界への足がかり

MAP//P254 バンエルティア号(第2段階)

新たな改造によってバンエルティア号に潜水艇が装備された。インフェリアへ戻る手がかり“遠征の橋”を求め、海中探索が始まる。

EVENT NO. 51 海中探索の前に船内を見て歩こう

CHART//P087

第2段階に改造されたことで、展望室と2つの船室、さらに潜水艇の格納庫が追加されたバンエルティア号。基本操作は変わらず、地上から乗船するか、船内の舵を調べることで出発できる。潜水艇を使うときは、格納庫で潜水艇を調べるか、海面で◼ボタンを押し、トラベルメニューから“潜水艇”を選べばよい。追加された部屋のうち、展望室と潜水艇格納庫にはレンズが隠されている。潜水艇格納庫のレンズを探すときは、位置がずれていると潜水艇の乗降メニューが開いてしまうことに注意。2つの船室には、ティンシアまたはインフェリア港の船具屋で**オプション船室**(P353参照)を取り付けることが可能。ちなみに第2段階になると、ファラまたはキールを操作していなければ、それぞれ展望室と潜水艇格納庫で会話できるようになる。謎解きや隠しダンジョン探しに行き詰まったときは相談してみよう。



オプション船室　販売室、宿泊室、医務室、遊戯室、転送室の5種類が用意されている。特にオススメなのは、食材とアイテムを購入できる販売室と、特定の場所に一瞬で移動できる転送室。ただし転送室はレグルスの丘(P294参照)クリア後でなければ購入できない。

歓喜の町ジイニ

EVENT NO. EX
CHART P087



GPS 66.152

SUB EVENT

入手可能なレンズ枚数 3枚

道具屋❶「グン・ジイニ」

アップルグミ	100	ライフボトル	400
オレンジグミ	200	フレアボトル	600
ミックスグミ	1000	リキュールボトル	1200
レモングミ	2500	ホーリィボトル	200
パイングミ	3000	ダークボトル	200
ミラクルグミ	6000	スペクタクルズ	50
パナシーアボトル	160		





❶はくしょうせき

フィールドへ



フィールドへ





セレスティア海中(35.15)へ



ワンダーシェフ
からおでん





宿屋

宿泊料	5ジイニ

※カジノの受付でガルドをジイニ通貨に換金可能。換金レートは76～124ガルド＝1ジイニで、ジイニの宿屋に泊まるか、ジイニの外に出るとレートが変動する。





ワンダーシェフ
しゃくねつカレー



ワンダーシェフ
ぴりじゃが



道具屋❷「オークションショップ」 ※ 単位はジイニ

エリクシール	6000	はくしょうせき	1500
エンジェルブレス	3400	ハヌマンシャフト	13200
きしょうせき	1500	マジカルリボン	2600
クリスダガー	9800	ミョルニル	11000
こくしょうせき	1500	リバースドール	4500
ししょうせき	1500	リフレックス	7880
すいしょうせき	1500	りょくしょうせき	1500
せいしょうせき	1500	レアヘルム	5620
せきしょうせき	1500	レジュームリング	50000
テクニカルリング	3000		

※「オークションショップ」の商品
　最初にジイニへ入った時点を1ターン目として、ターン経過ごとに商品が変化していく。ジイニの宿屋に泊まるか、ジイニの外へ出ると1ターンが経過する。8ターン経過で1ターン目の商品に戻る。「レジュームリング」は1回のみ購入でき、購入後は1ターン目の商品リストが消えてしまう。

1ターン目	レジュームリング、エリクシール、マジカルリボン
2ターン目	ミョルニル、クリスダガー、ハヌマンシャフト
3ターン目	リフレックス、レアヘルム、マジカルリボン
4ターン目	エンジェルブレス、リバースドール、テクニカルリング
5ターン目	すいしょうせき、りょくしょうせき、せきしょうせき
6ターン目	きしょうせき、せいしょうせき、ししょうせき
7ターン目	はくしょうせき、こくしょうせき、エリクシール
8ターン目	ミョルニル、レアヘルム、リフレックス

夜に輝く夢と希望の町

MAP//P254

歓喜の町ジイニ

ゴーストタウンと見まがうほど静寂な町に夜の帳が訪れる。目を開ければそこは、金と欲望、希望と絶望が入り交じる歓喜の町と化していた。

EVENT NO. EX 苦労続きの冒険に何かと役立つ夜の町

CHART//P087

　ジイニは夜のみ活動する町で、昼は宿屋しか営業していない。宿屋以外の施設を利用するときは、一度外に出て夜を待つか、宿屋で休憩すればよい。ジイニは周囲を山に囲まれ、フィールドからは飛行艇がなければ入れない。だが岬の砦から北へしばらく進んだ場所の海中、座標（35．14）にぽっかりと口を開けたトンネルを抜けると、町の中に直接入ることが可能だ。潜水艇から下りると足下に10ジイニが落ちている。ジイニの施設は道具屋を除き、この“ジイニ通貨”でのみ取り引きが行なわれる。ジイニに初めて入ったならば、まずカジノの受付へ行き、ある程度のガルドをジイニに換金しておくとよい。オークションショップで売られている商品は、値段は恐ろしく高いものの、どれも貴重で役立つアイテムだ。また商品の中にはセレスティア7大秘宝の1つ**「レジュームリング」**も含まれている。自らもオークション（P356参照）に出品してうまくジイニを稼ぎ、これらを入手できれば、これからの冒険を楽に進めることができるだろう。

レジュームリング　本来「レジュームリング」は一度しか購入できない。だが購入後すぐ誰かに装備させると、なぜかその場で再購入できる。これを繰り返すと、キャラクター6人×装備品2個＋1個の合計13個まで入手可能だ。なお一度町を出てしまっていた場合でも、「レジュームリング」を捨てれば再び購入することができる。

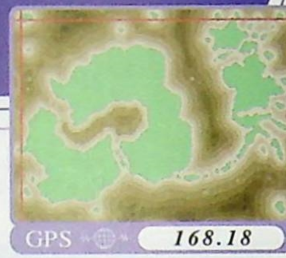


DUNGEON

闇の洞窟

EVENT NO. EX

CHART/P087



SUB EVENT

レンズ収集	P329
隠し晶霊「シャドウ」	P359

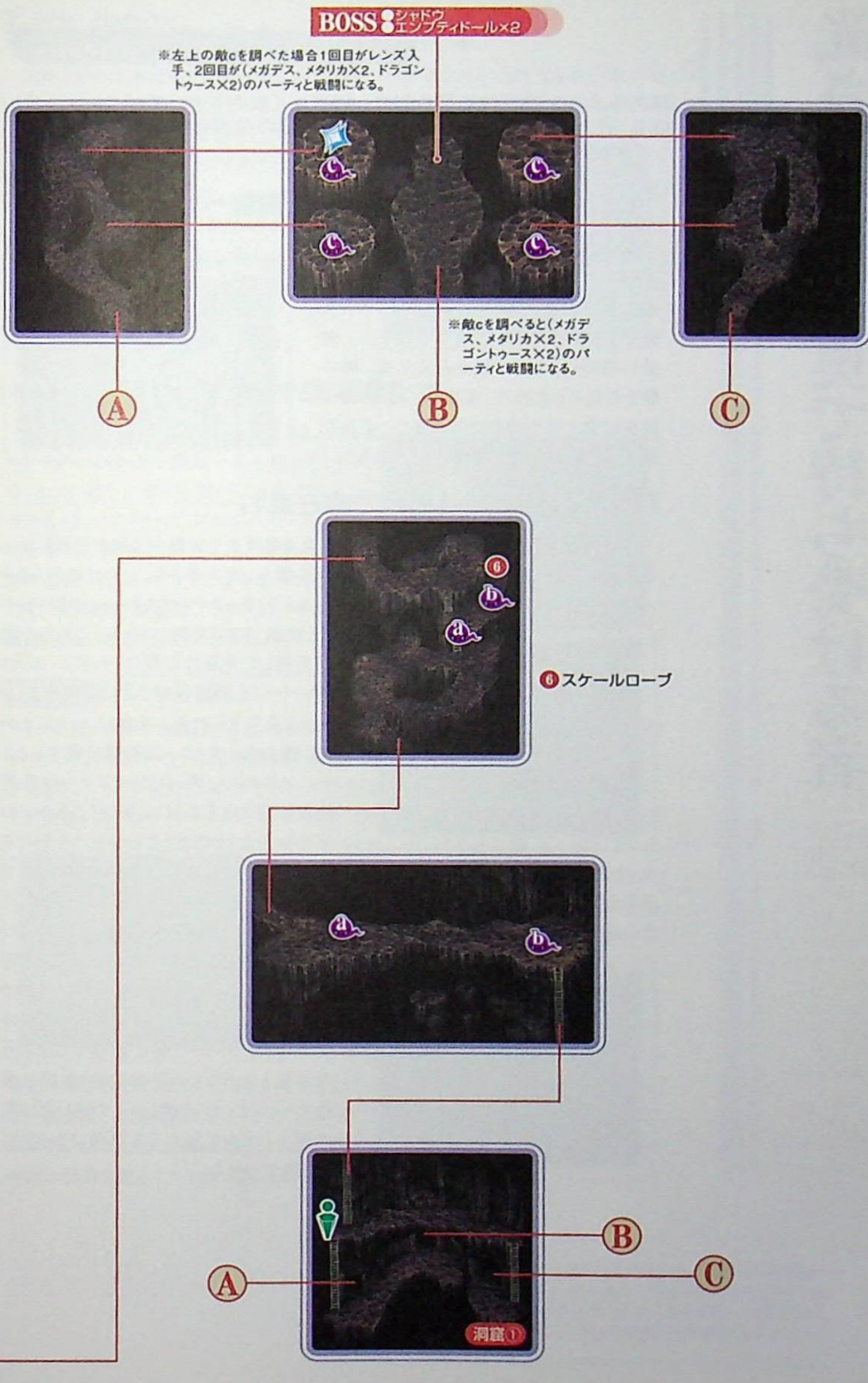
MONSTER

モンスター	No.	ページ	弱点	耐性
エンプティドール	No.101	P398		
カトルボーン	No.166	P399		氷
グレイヴキーパー	No.227	P401	水 元	地 闇
シャドウ	No.073	P403	光	物水風火地氷雷 闇
ダークディザスター	No.159	P407	光	氷 闇
ドラゴントゥース	No.156	P410	光	火 雷 闇
ハンガーブラット	No.145	P413		地
ファイアフライヤー	No.105	P415	光	風 闇
メガデス	No.141	P421	火 光	闇
メタリカ	No.149	P421	水 光	物 火 闇

入手可能なレンズ枚数 1枚



※敵aに触れた場合(メガデス、ドラゴントゥース×3)のパーティと戦闘になる。敵bに触れた場合(メガデス、ダークディザスター×3)との戦闘になる。


BOSS シャドウ
エンプティドール×2
※左上の敵cを調べた場合1回目がレンズ入手、2回目が(メガデス、メタリカ×2、ドラゴントゥース×2)のパーティと戦闘になる。
※敵cを調べると(メガデス、メタリカ×2、ドラゴントゥース×2)のパーティと戦闘になる。
A
B
C
❻スケールローブ
洞窟①
A
B
C

光ささぬ闇の奥で待ち受ける者

凍えるような闇が体を取り巻き、容赦なく気力を奪っていく……。大いなる"存在"を感じながら、リッドたちは闇の深淵を目指し、進む。

EVENT NO. EX 潜水艇で海中に隠された洞窟へ進入

CHART/P087



闇の洞窟は本編に直接関係しないエクストラダンジョンだ。だが強力なアイテムが入手でき、また闇の大晶霊シャドウと契約できるこの洞窟を見逃す手はない。洞窟の場所は、バリル城から見て東、岬の砦から見ると北西の、座標(4．12)の海中。海面に見える小島を目印に探し、小島を見つけたら潜水艇で洞窟内部へ進もう。

「エクスカリバー」の力で突き進む

闇の洞窟ではボス前のロードポイントがある場所まで移動中に敵が出現しない。そのかわり、**一定距離まで近づくと**襲ってくる敵シンボルがあり、これに触れるとメガデス×2、ドラゴントゥース×2またはメガデス×2、ダークディザスター×2の敵パーティと戦闘(P258参照)になる。これらの敵は共通して光属性に弱く、リッドに「エクスカリバー」を装備させておけば効率よくダメージを与えられる。攻撃はリッドにまかせ、他のキャラクターは援護に徹するとよい。メガデスやダークディザスターの晶霊術を邪魔できるように、号令「こまかいわざをつかえ」と作戦「じゅつをつかわせるな」を併用するとなお安全。必ず味方が挟まれている状態で戦闘開始になるので、号令「うしろのてきをねらえ」や作戦「ぶんさんこうげき」を活用する戦法も有効だ。また敵シンボルに触れなければ戦闘にならないことを利用して、戦闘を避けつつアイテムを回収しながら進んでいくことも可能。敵シンボルはゆっくり接近してくるので、ある程度スペースのある場所に引きつけてから、ダッシュで脇を抜けてしまおう。なお敵シンボルとの戦闘後約4秒間は操作キャラクターが点滅し、そのあいだは別の敵シンボルに触れても戦闘にならずにすり抜けられる。





一定距離まで近づくと　それぞれの敵シンボルには行動範囲があり、ある程度近づくまではまったく動かない。闇雲にダッシュして移動するのではなく、複数の敵シンボルを刺激しないように気を配りながら進んでいけば、無駄な戦闘をせずに済むはずだ。

突如出現するモンスターに気をつける

洞窟①からは通常通り、移動中に敵が出現する。そのうえ出現する敵が強力で、それまでと同じ調子で戦っていると全滅させられかねない。特にリーチの長いパンチと飛び道具を主な武器とし、命中率減少などの状態異常を引き起こすグレイヴキーパーが厄介な存在。遠距離戦では勝ち目が薄いので、戦闘開始直後からリッドやファラを突撃させて先手を取ろう。スプレッドから変化する水属性の晶霊術メイルシュトロームで弱点を突けば、比較的楽に勝利することができるだろう。



4つの光を消して洞窟を闇で満たす

闇の大晶霊シャドウと会うためには、シャドウがいる場所の周囲で光を放っている、4つの敵シンボルを調べ、出現するメガデス×2、メタリカ×2、ドラゴントゥース×2のをすべて倒す必要がある。攻撃判定の固まりと言えるメタリカにはなるべく近寄らず、水属性の晶霊術、できればメイルシュトロームで攻撃したほうがよい。



BOSS シャドウ

4つの敵シンボルを倒し、部屋の中央へ進むとシャドウが出現。シャドウ、エンプティドール×2の敵パーティに見事勝利すれば、シャドウをクレーメルケイジに迎えることができる。シャドウ戦ではエンプティドールを無視して、シャドウに攻撃を集中させることが重要。エンプティドールはダメージを受けると8秒間に3000程度のペースでHPが回復していくため、非常に倒しにくい。だが移動速度が遅く簡単に背後へ回ることができる。戦闘開始直後に左へ味方を集め、シャドウとエンプティドールをまとめてしまうと楽に戦えるだろう。シャドウに対しては、やはり「エクスカリバー」を装備したリッドの攻撃が効果的だ。シャドウは接近戦を得意としているので、やや離れた位置から魔神剣などで攻撃しよう。晶霊術で有効なものは光属性のレイ。まだ修得していない場合は、攻撃範囲の広いイラプションやフリーズランサーを使おう。召喚術による攻撃はまとまっている敵をばらけさせる可能性が高く、オススメできない。メニュー画面で使用を禁止しておき、ピンチになったら使う程度にしておこう。



スプレッドから変化　メイルシュトロームは水属性が弱点のグレイヴキーパーに効果絶大なうえ、攻撃範囲が広く多くの敵を巻き込んでくれる。スプレッドを唱えられるキャラクターに水耐性が50パーセントアップする「みずぐも」を装備させておくと発動(P061参照)しやすい。

TOWN

セレシーアジト1～5

EVENT NO. 52
CHART/P088



SUB EVENT

セレスティアの7大秘宝「S・D」 P363

セレシーアジト1　GPS 56.112



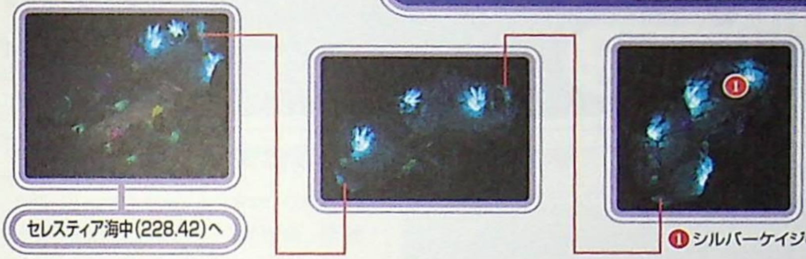
セレシーアジト2　GPS 153.164



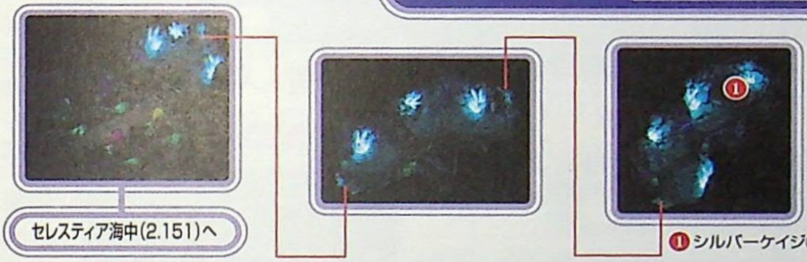
セレシーアジト3　GPS 167.112



セレシーアジト4　GPS 228.42



セレシーアジト5　GPS 3.151



海底に眠る銀の力

MAP//P262　**セレシーアジト1～5**

かつての大海賊が利用したアジトの奥には、銀にきらめく大型のケイジが安置されていた。見つけたケイジに合う台座を求め、探索は続く。

EVENT NO. 52　5本のケイジを集め、アイフリードの台座へ

CHART//P088

インフェリアとセレスティアをつなぐ遠征の橋を起動するためには、まず5つの海底アジトに安置されている5本の「シルバーケイジ」を集め、アイフリードの台座(P264参照)へ持っていく必要がある。座標さえ覚えてしまえば、アジトを探すことは難しくない。また海中やアジト内で敵と遭遇することもないため、5本のケイジは簡単に集まるはずだ。アジト1では「S・D」のサブイベントが発生するが、**この時点では解決できない**。5本のケイジを入手したらアイフリードの台座へ向かおう。



この時点では解決できない　セレスティア7大秘宝の1つ「S・D」を入手できるタイミングは、ゲームクリア直前の、しかも飛行艇を入手したあとである。ちなみに「S・D」の正式名はソーディアン・ディムロスと言う。詳しく知りたい人は用語辞典を見てほしい。

TOWN

アイフリードの台座～遠征の橋～中継基地

EVENT NO. 53

CHART▶P088

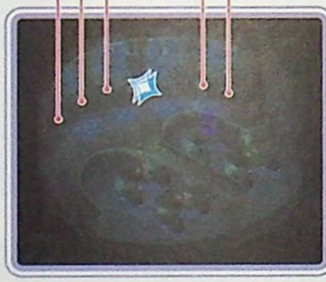
SUB EVENT

レンズ収集	P329
飛行艇入手	P361

入手可能なレンズ枚数 1枚

アイフリードの台座

GPS 98.92



セレスティア海中(99.95)へ

遠征の橋および中継基地

GPS 100.92



※反転ドームで「反転する」を選ぶとドームの向きが逆になり、反転ドームとつながるポートが変化する。







オルバース界面(インフェリア側)へ

遠征の橋(インフェリア側)へ



オルバース界面(セレスティア側)へ

遠征の橋(セレスティア側)へ

2つの世界をつなぐ古代文明の遺産

MAP//P264 アイフリードの台座～中継基地

体をゆさぶる衝撃のあと、眼前には青空が広がっていた。肌に感じるのは水と風そして火の力。そこはまぎれもなくインフェリアであった。

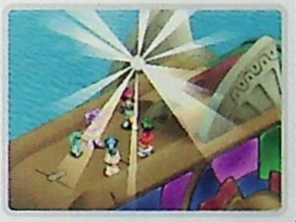
EVENT NO. 53 5本のケイジを台座のソケットにはめる

CHART//P088



セレシーアジトを回って5本の「シルバーケイジ」を集めたら、アジト1の東、座標(98, 92)にあるアイフリードの台座へ向かう。台座内部にあるソケット①～⑤に「シルバーケイジ」をはめこむと、台座直上の海面に遠征の橋が現われる。中央の装置に隠されているレンズを回収してから、潜水艇で台座を離れ、海面へ浮上してバンエルティア号に乗り込もう。なお「シルバーケイジ」がない状態でソケット①～⑤を調べると、セレシーアジト1～5を探すためのちょっとしたヒントが見られる。

遠征の橋を越え、ついにインフェリアへ



バンエルティア号で遠征の橋の上に移動して、トラベルメニューから“中継基地へ”を選択すると、自動的にインフェリアの遠征の橋まで運ばれる。さらに甲板でセイファートキーをかざすイベントがあり、次の目的地であるセイファート庭園の**大まかな方角**が示される。その後は甲板の上から行動再開となるので、操舵室へ戻ってバンエルティア号を発進させよう。ちなみにこの時点から数多くのサブイベントが発生する。アイテムなどの補給も兼ねて、インフェリア各地の町やダンジョンを再び訪れてみよう。

あえてセレスティアに戻ってみる



セイファート庭園へ行くまえに一度セレスティアへ戻ってみるのもおもしろい。インフェリアと同じく、セレスティアでも新たなサブイベントに挑戦することができるはずだ。また中継基地の改造ドックへ入き、アイフリードの像を調べておくことも重要。それによって、エクストラダンジョンのアイフリードの墓(P266参照)に入れるようになる。

大まかな方角　セイファートキーの光は目的地の上で止まらないため、目的地付近でセイファートキーを使うと思わぬ方角を示されて混乱させられることがある。目的地に近づいたあとは、GPSの座標を確認しつつ、地道に画面上で入口や施設を探したほうがよい。

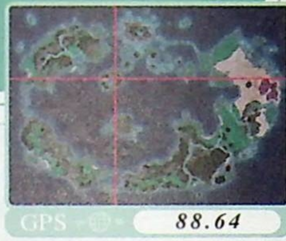
DUNGEON

Tomb of Aifread

アイフリードの墓

EVENT NO. EX

CHART P088



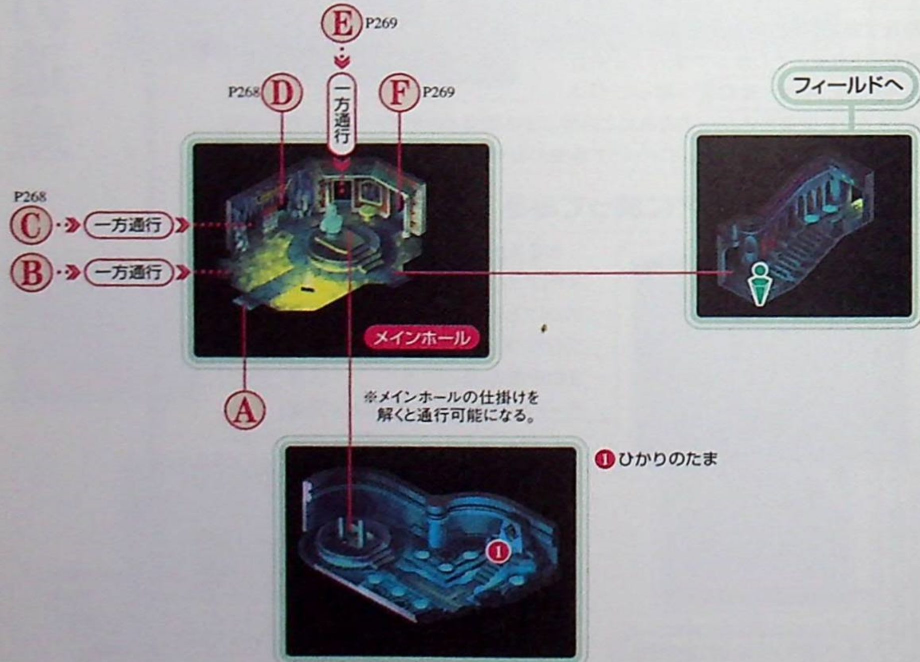
SUB EVENT

レンズ収集	P329

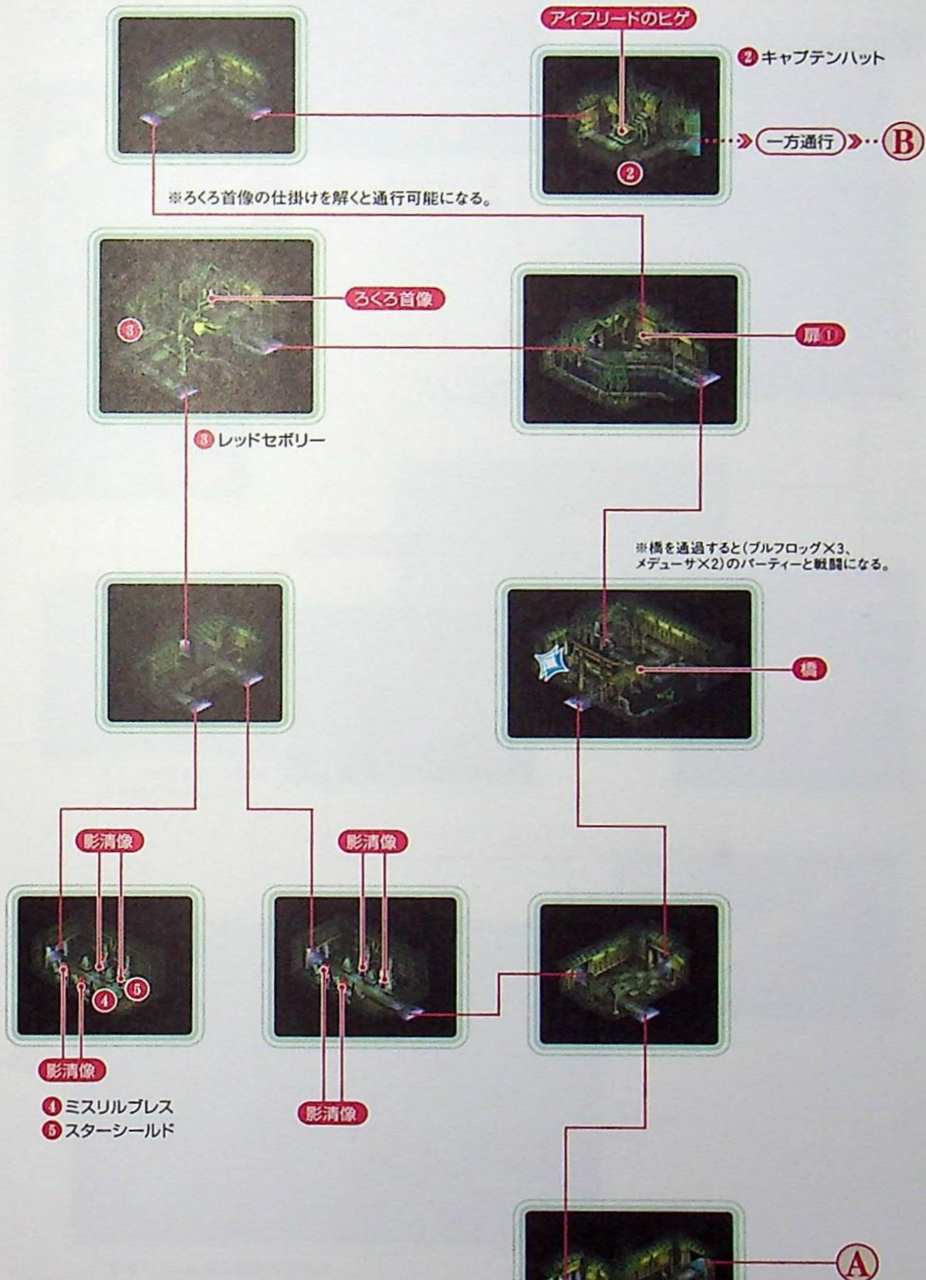
入手可能なレンズ枚数 1枚

MONSTER

名前	No.	ページ	弱点	耐性
サロリサ	No.177	P402	火	闇
シースピン	No.183	P402	火 雷	水
スーパースター	No.189	P404	雷	水 火
ストームクロウ	No.089	P405	火 光	水 風 雷
スピリウム	No.176	P406	火	闇
スピリット	No.204	P406	光	闇
ファントムナイト	No.103	P416	光	物 闇
フェイク	No.244	P416		物水風火地氷雷光闇元時
ブルフロッグ	No.164	P417	雷	水 火
ポイズントード	No.154	P418		
メガデス	No.141	P421	火 光	闇
メタリカ	No.149	P421	水 光	物 火 闇
メデューサ	No.072	P421	氷 雷	水 火
レヴナント	No.201	P423	火 光	水 風 氷 闇



お化け屋敷風マップ


アイフリードのヒゲ
❷キャプテンハット
一方通行
B
※ろくろ首像の仕掛けを解くと通行可能になる。
ろくろ首像
扉①
❸レッドセポリー
※橋を通過すると(ブルフロッグ×3、
メデューサ×2)のパーティーと戦闘になる。
橋
影清像
影清像
影清像
影清像
❹ミスリルブレス
❺スターシールド
A

地獄風マップ

道 具屋「地蔵」

アップルグミ	1000
オレンジグミ	2000
パナシーアボトル	1600
ライフボトル	4000



※敵シンボルに触れると(スーパースター×2、シースピン×2)のパーティと戦闘になる。

6 エリクシール
7 13579ガルド



回復地蔵

※値段は所持金の10分の1(10以下の桁は切り捨て)。

8 オールディバイド
9 ミスリルブレス



落とし穴より

アイフリードの帽子





落とし穴

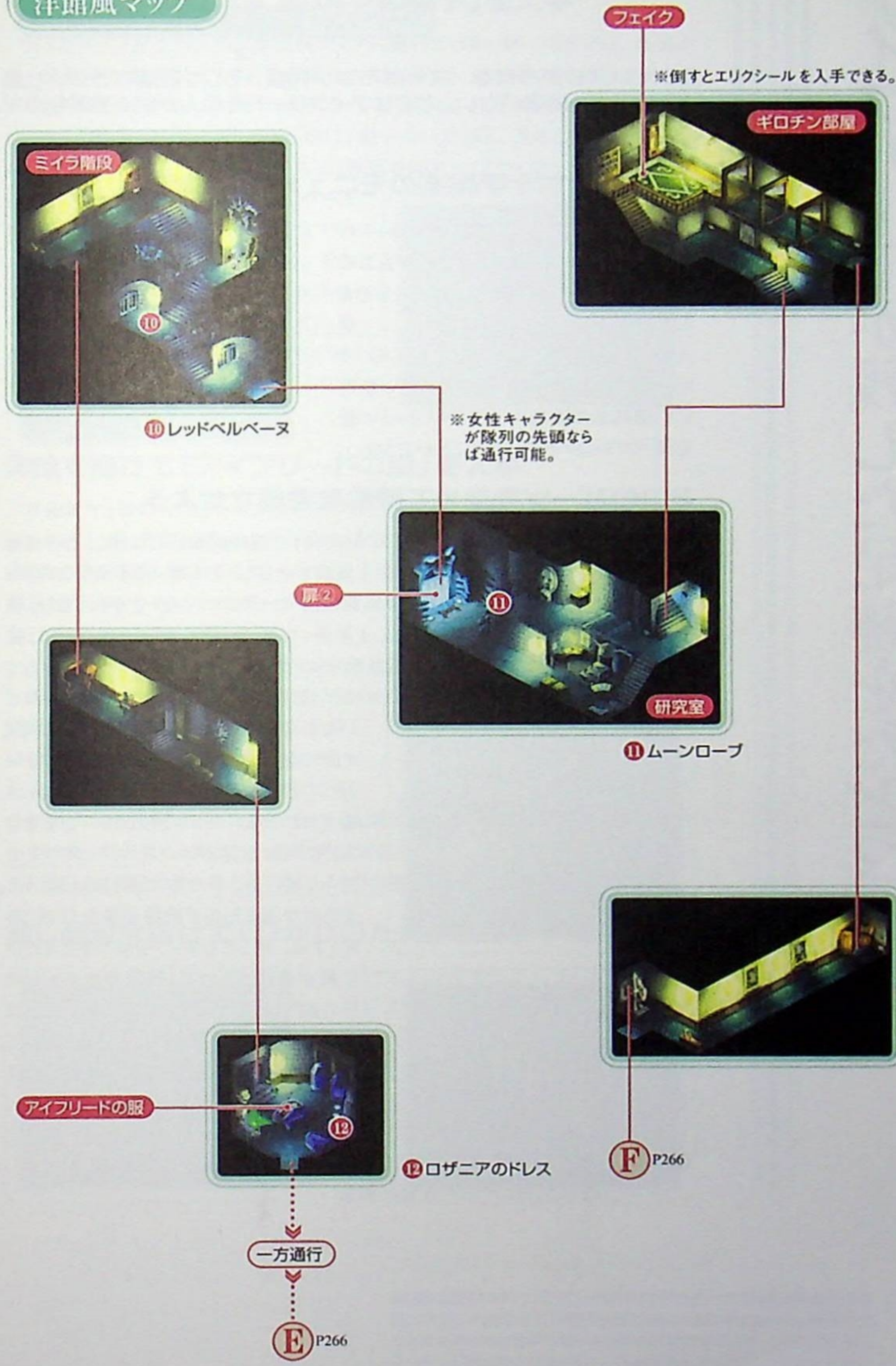
※賽の河原側から入ると落とし穴が作動する。



※釜ゆで地獄を通過している場合はP266Ⓒの出口へ。

Ⓓ P266

洋館風マップ


フェイク
※倒すとエリクシールを入手できる。
ギロチン部屋
ミイラ階段
⑩レッドベルベーヌ
※女性キャラクターが隊列の先頭ならば通行可能。
扉②
研究室
⑪ムーンローブ
アイフリードの服
⑫ロザニアのドレス
F P266
一方通行
E P266

MAP//P266
アイフリードの墓

アイフリードが残した足跡をたどって

造形センス皆無の裸像、統一感のない内装、そして洒落のきつい仕掛けの群。……間違いない。ここはアイフリードその人が眠る墓所なのだ。

EVENT NO. EX
巨大な十字架型のモニュメントが目印
CHART//P088



エクストラダンジョンであるアイフリードの墓は、ファロースの北、あたかも**ナムコのキャラクター**が口を開けたかのような形をした島にある十字架型のモニュメントが入口になっている。島の形、モニュメントともに特徴的なため発見は容易だが、事前に中継基地の改造ドックでアイフリードの像を調べていないと中に入ることができない。

3つのパーツを集めて裸像を完成させよう

墓の内部に入ると、メインホールに据えられた謎の裸像が目に付く。この裸像に合う3つのパーツを集め、隠し階段を出現させることが当面の目的だ。このダンジョンはお化け屋敷風、地獄風、洋館風の3ブロックにマップが分かれており、任意の順番で探索していくことになる。まずメインホール左下の入口は、お化け屋敷風マップに通じている。お化け屋敷風マップでは、特殊な仕掛けで閉ざされている扉①の向こうにある「アイフリードのヒゲ」を手に入れよう。途中に配置されている影清像に気を付けながら、マップをよく見て進んでいこう。不用意に影清像へ近づくと斬られてしまい、パーティ全員が最大HPの35パーセントものダメージを受ける。影清像を見かけたらフリーズリングで撃って凍らせ、その隙に通り抜けるように。また橋を通ると必ず戦闘が発生(P267参照)する。倒してもマップを切り替えるたびに敵が復活するので、戦闘参加キャラクターのHPには十分注意してほしい。扉①はすぐ左のマップにある提灯と連動していて、ろくろ首像を提灯の前に運び、舌で提灯をなめさせると仕掛けが解除される。ろくろ首像がうまく作動しないときは、運ぶ位置を中央よりやや右寄りにするとよい。





ナムコのキャラクター　島の形はいわずとしれたパックマンである。またダンジョン内部にも「源平討魔伝」の影清や「スプラッターハウス」のリックといった、ナムコが誇る名作アーケードゲームのキャラクターたちがマップの仕掛けとして登場する。

地獄をめぐって「アイフリードの帽子」を入手

メインホール左上の入口は地獄風マップに続いている。針山地獄では、地面から一定間隔で飛び出してくる針を避けつつ先へ進もう。針に触れた場合は、パーティ全員が最大HPの5パーセントのダメージを受ける。血の池地獄に浮かぶ足場は、出入口に隣接しているものから順に、動かない足場と、乗ると沈む足場が交互に配置されている。血の池に落ちると戦闘参加キャラクターがランダムで毒状態になり、パーティ全員が最大HPの5パーセント分ダメージを受け、さらに直前までいたマップへ強制的に戻されてしまう。敵シンボルとの戦闘は避けようとせず、戦闘後の無敵時間を利用して立ち止まらずに進むとよい。釜ゆで地獄の火はフリーズリングで4回撃って消し、続くマップで「アイフリードの帽子」を手に入れよう。



洋館を抜けて「アイフリードの服」を入手

洋館風マップの入口はメインホールの右上。最初の関門ギロチン部屋では、ギロチンが上がった隙にダッシュで下をくぐり抜けよう。なおギロチンに斬られるか、絵画から伸びる手に触れるとパーティ全員が最大HPの5パーセントのダメージを受ける。研究室のフランケンシュタインは、階段からフリーズリングで凍らせ、脇を抜けてしまえば大丈夫。もしも捕まった場合、強制的にギロチン部屋まで戻される。扉②は女性キャラクター(ファラ、メルディ、チャット)を先頭にすると開く。ミイラ階段でミイラが投げてくる爆弾は、当たるとパーティ全員が最大HPの10パーセントのダメージを受ける。だが食らったあと一定時間は無敵になるので、わざと一発食らってから一気に抜けるといい。あとは「アイフリードの服」を手に入れるだけだ。



隠し階段を抜けて「ひかりのたま」を入手

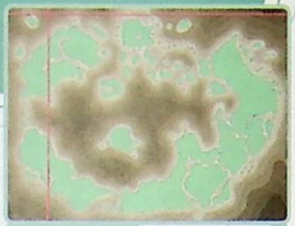


「アイフリードのヒゲ」「アイフリードの帽子」「アイフリードの服」をメインホールの裸像に取り付けると、像の下から隠し階段が現われる。階段を下りていくと、飛行艇入手に必要なアイテムの1つ「ひかりのたま」を手に入れることができる。これとシゼル城にある「やみのたま」が揃ったら、中継基地の改造ドックへ行ってみよう。

絵画から伸びる手　ギロチン部屋から研究室へ続く廊下にひっそりと飾られている絵に近づくと、突然腕が伸びてきて捕まれる。画面が光ったりしないため気が付きにくいが、実はしっかりダメージを受けているのだ。絵画の前を通るときは、下の壁寄りに進もう。

Sunken Ship
沈没船

EVENT NO. EX
CHART P088



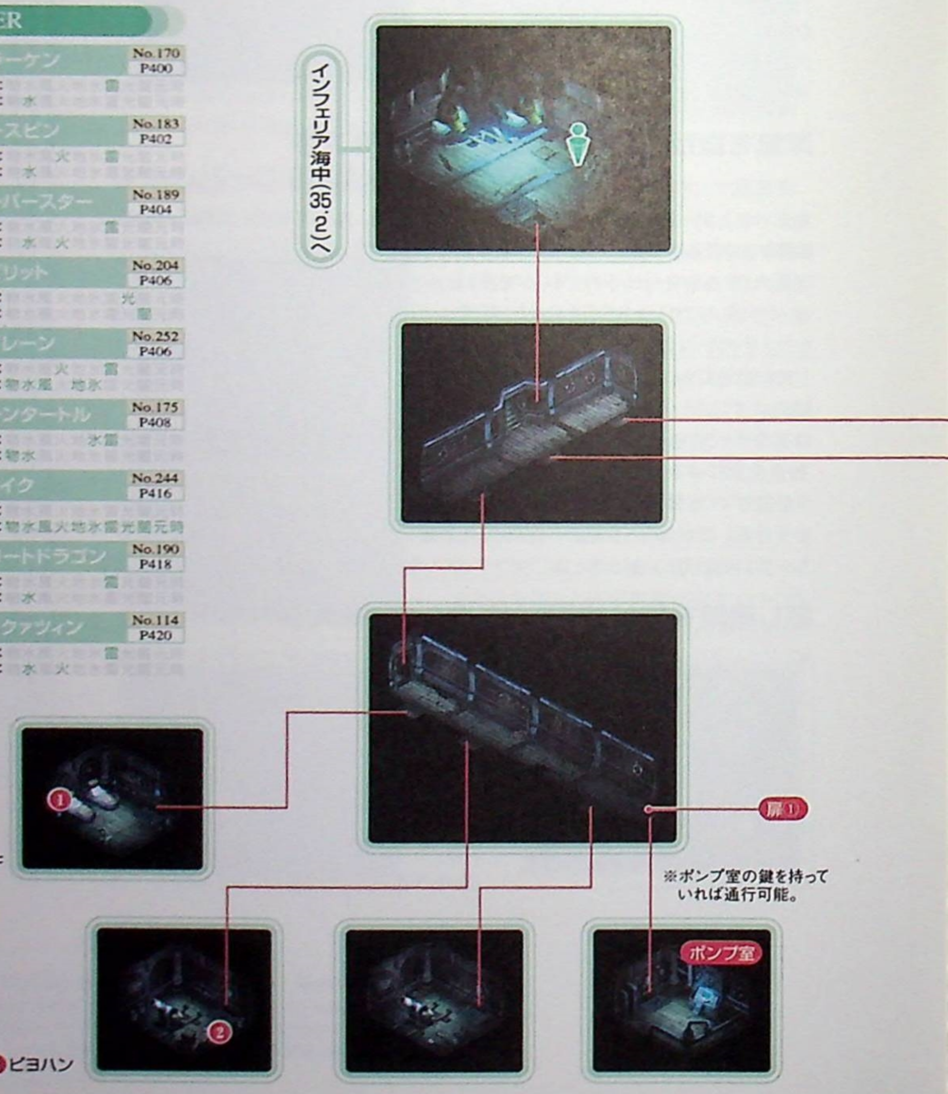
GPS 34.4

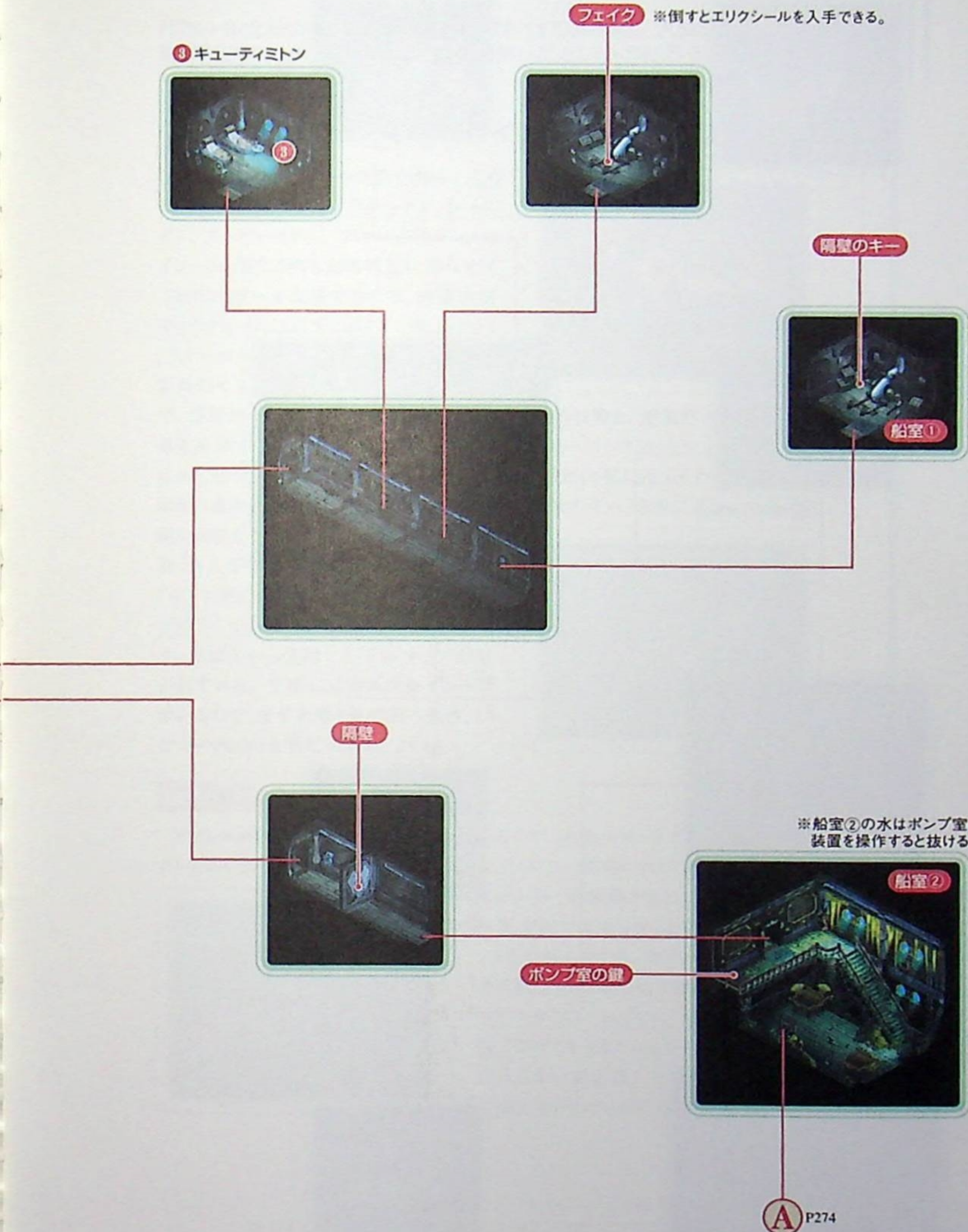
SUB EVENT

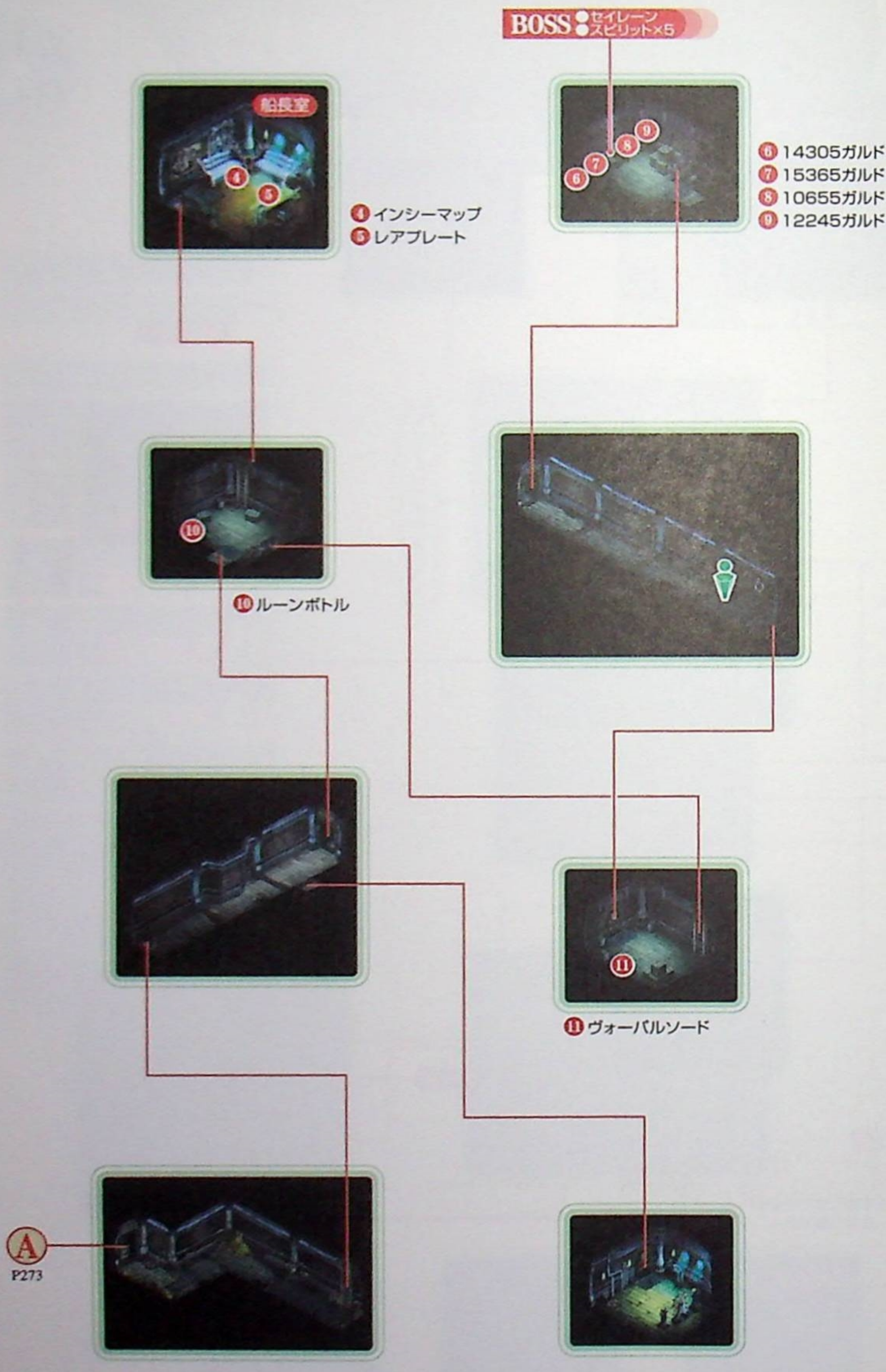
インシーマップ	P361

MONSTER

	名前	No.	ページ	弱点	耐性
	クラーケン	No.170	P400	雷	水
	シースピン	No.183	P402	火 雷	水
	スーパースター	No.189	P404	雷	水 火
	スピリット	No.204	P406	光	闇
	セイレーン	No.252	P406	火 雷	物水風 地氷
	ターンタートル	No.175	P408	氷雷	物水
	フェイク	No.244	P416		物水風火地氷雷光闇元時
	フロートドラゴン	No.190	P418	雷	水
	マックァツィン	No.114	P420	雷	水 火




❸キューティミトン
フェイク
※倒すとエリクシールを入手できる。
隔壁のキー
船室①
隔壁
※船室②の水はポンプ室の
装置を操作すると抜ける。
船室②
ポンプ室の鍵
A P274


BOSS ●セイレーン ●スピリット×5
船長室
4 インシーマップ
5 レアプレート
6 14305ガルド
7 15365ガルド
8 10655ガルド
9 12245ガルド
10 ルーンボトル
11 ヴォーパルソード
A
P273

Sunken Ship

MAP//P272 **沈没船**

バロール北西の沖にひっそりと沈むかつての商船。人間の痕跡だけが奇妙に少ない沈没船で、過去に何があったというのだろうか？

EVENT NO EX 沈没船の謎を解いて「インシーマップ」入手

CHART//P088





沈没船はバロールから北西の海中、座標(34, 4)に沈んでいる。クラーケン、シースピン、スーパースター、フロートドラゴン、セイレーンと実に5体も衰弱状態に陥らせてくるモンスターが出現するので、戦闘参加キャラクターには必ず「ポイズンチェック」か「スケールローブ」を装備させよう。フェイク以外のモンスターは雷属性が共通の弱点で、雷属性の「ボルテックソード」を装備したリッドの攻撃と、雷属性の晶霊術が効果を発揮する。火属性もおおむね効果的だが、スーパースターとマックァツィンだけは火に耐性があることを忘れずに。潜水艇で沈没船内部に進入したら、右側の通路から順序よく探索していこう。まず船室①で「隔壁のキー」を手に入れ、中央の通路の隔壁を開けて、船室②で「ポンプ室の鍵」を入手する。次に左側通路の扉①を「ポンプ室の鍵」で開け、ポンプ室の装置を操作して船室②に溜まっている水を抜こう。船室②から先は、上下にマップが分かれている。下層にはボスの**セイレーン**がいるので、まず上層の船長室へ行き、「インシーマップ」を手に入れるとよい。

BOSS セイレーン



セイレーンの部屋へ入るとすぐ戦闘になるので、直前のロードポイントで一度セーブしておくといい。戦闘が始まったら、まず空中にいる5体のスピリットを倒す。「エクスカリバー」を装備させたリッドに虎牙破斬や裂空斬で攻撃させると効果的だ。スピリットを全滅させたら、セイレーンの苦手な火と雷属性の攻撃に切り替えよう。なおセイレーンからは「みずぐも」を盗むことができる。「みずぐも」はゲームを通して2つしか手に入らない貴重品。セイレーンとは一度しか戦えないので、がんばって盗んでほしい。

セイレーン　ファンタジー物ではおなじみの、歌声で船乗りを惑わすモンスター。メルニクス語で歌っていたところを見ると、超古代からの生き残りなのだろうか？　ちなみにセイレーンの好物は新鮮な肉だったようで、この船の乗り組み員の名残が無いのもおそらくは……。

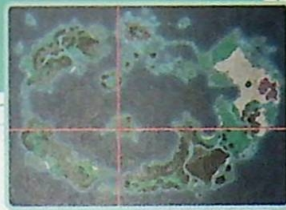
DUNGEON

Farlos Church

ファロース教会地下

EVENT NO. EX

CHART P088


GPS 93.110

SUB EVENT

ドルアーガセット「ゴールデンヘルム」	P362
隠し晶霊「マクスウェル」	P359

MONSTER


スティンガー No.137 P405
弱点：火
耐性：水 地


ダイナソア No.251 P408
弱点：氷
耐性：火 地 雷

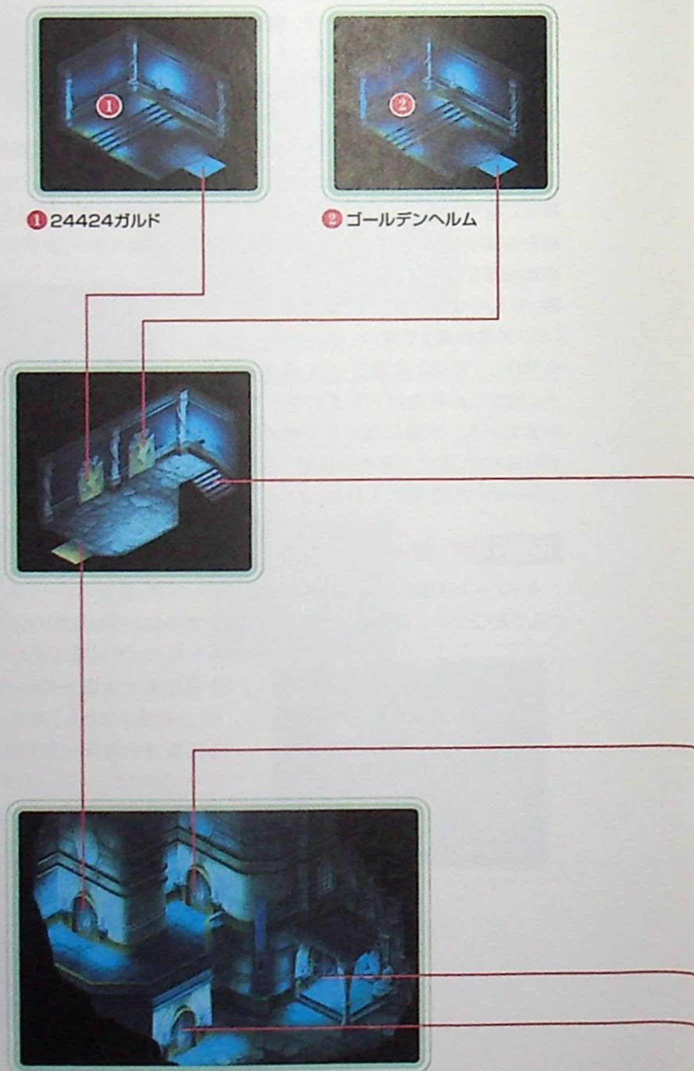

ニードルシェル No.100 P411
弱点：氷
耐性：火


ノクターナルフライ No.147 P412
弱点：火 氷
耐性：


ファイアクラウド No.112 P415
弱点：水 氷
耐性：火 雷

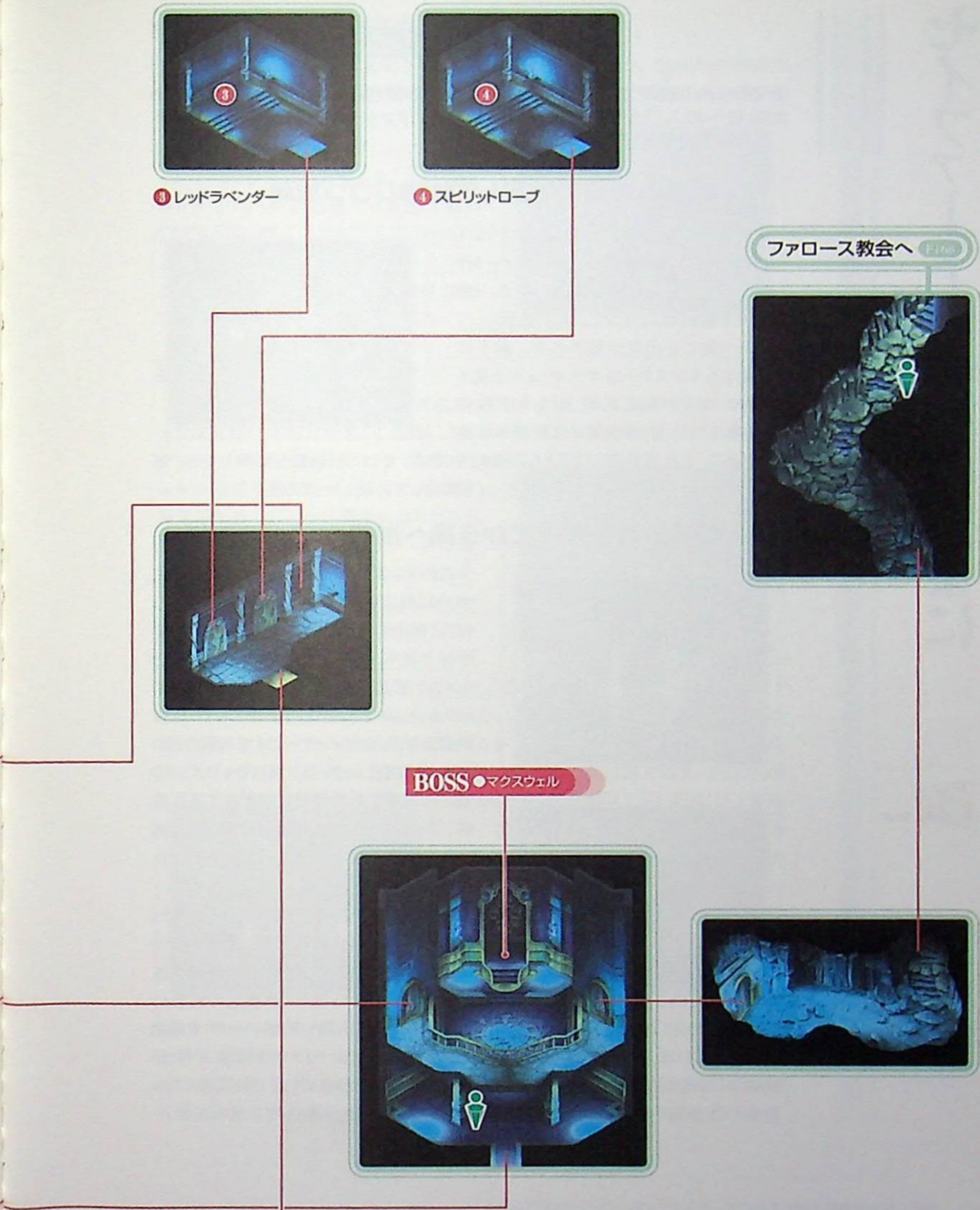

マクスウェル No.55 P420
弱点：
耐性：物 元


レディバグ No.146 P424
弱点：地
耐性：水



❶ 24424ガルド

❷ ゴールデンヘルム



❸レッドラベンダー
❹スピリットローブ
ファロース教会へ
BOSS●マクスウェル

セイファートの導きのままに

祈るリッドの胸元で突如セイファートキーが輝き、轟音とともに、忘れられた神殿への入口が現われた。これも、セイファートの導きなのだろうか？

EVENT NO. EX 教会の施設を利用して休憩しつつ攻略

CHART//P088



ファロース教会の地下ではマクスウェルと契約することが可能だ。「セイファートキー」を持っている状態で教会へ行き、セイファート像の前に立つと、像が動き出して地下へ通じる階段が現われる。地下に出現するモンスターはマクスウェルを除き平均レベルが52もあり、かなり手強い。幸いなことに、教会内部には無料の休憩所があり、また道具屋でアイテムの補給もできる。これらの施設を活用しつつ、味方パーティのレベルアップも兼ねてじっくり攻略していくといいだろう。

ある程度の力を付けてから奥へ進む





このダンジョンに謎解きや仕掛けはなく、純粋に戦闘のみが障害となる。そして、しばらく残るガスをまき散らすスティンガー、体が小さくフリーズランサーが当たらないレディバグ、武器攻撃を高確率でガードするニードルシェルなど、出現するモンスターは強敵ばかりだ。スティンガーには魔神剣などの遠距離攻撃、レディバグにはロックブレイクなどの**地面にも攻撃判定が存在する**晶霊術、ニードルシェルには弱点属性の晶霊術フリーズランサーやブリザードで、それぞれ対抗しよう。また、まれに出現するスティンガーとダイナソアのパーティも厄介だ。スティンガーの弱点は火属性だが、逆にダイナソアは火属性に強い。スティンガーを火属性の武器で倒したら素早く氷属性の武器に装備を変える、という具合に細かく対応していこう。強敵揃いの敵パーティを蹴散らしてマクスウェルの待つ最深部へ進むためには、味方パーティの平均レベルが50はほしいところ。もし力不足を感じるようなら、地下の入口付近で数回戦ったら教会の休憩所へ戻る、という作業を繰り返してしばらくレベルアップに努めよう。

地面にも攻撃判定が存在する　サイズの小さいモンスターを相手にする場合、リッドやファラの攻撃は空振りすることが多い。下手に特技などは使用せず、リッドならやや遠間から斬りの先端を当てる感じで、ファラは足払い（蹴り攻撃の1発目）で攻撃するとよい。

地下に眠る2つの強力な防具

ファロース教会の地下に配置されている宝箱はたったの4つ。だがそのうち2つは、お金では買えない貴重な防具が入っている。まずリッドとフォッグが装備できる頭防具の「ゴールデンヘルム」は単純に防御力が高いだけでなく、ドルアーガセット（P362参照）の1つである。もう1つはキールとフォッグが装備できる体防具の「スピリットローブ」。これはすべての属性に耐性を持つ非常に希有な防具だ。ちなみに画面表示はないが、ちゃんと物理属性に対しても10パーセントの耐性がある。



BOSS マクスウェル

ダンジョンの最奥では、元素の大晶霊マクスウェルと戦うことができる。マクスウェルは非常に防御力が高く、武器による攻撃はほとんど通用しない。必然的に、プレイヤーの操るリッドやファラでマクスウェルの攻撃を抑えつつ、味方の攻撃系晶霊術を当てる、という戦法になるだろう。プレイヤーの操作するキャラクターには特技を使わせず、マニュアル操作にしてひたすらジャンプ攻撃を行なわせるとよい。マクスウェルは一瞬にして別の位置へワープするので、攻撃モーションの長い特技をかわされると対応が遅れてしまうためだ。その際にメテオスウォームやインディグネイションを唱えられたらたまったものではない。欲は出さず地道に味方の詠唱を援護しよう。マクスウェルは単独で出現するが、地面を移動する魔法陣が一定時間ごとに**トラクタービーム**でさりげなく援護攻撃をする。魔法陣を倒すことはできず、プレイヤーはトラクタービームを避けるしかない。魔法陣が赤く光ると発動の合図なので、その直後に魔法陣の範囲から出るか、ジャンプで空中に逃げればトラクタービームを食らわずに済む。見事勝利を収めることができれば、マクスウェルと契約を結びC. ケイジに迎え入れることができる。マクスウェルの関連する元素系の晶霊術には、メテオスウォーム、ホーリーランス、シューティングスターなど高威力のものが多い。また潜在晶霊術のアイテムゲッター、ライフアップも地味ながら役に立つ。マクスウェルには活力を上げるかけらがないためレベルを上げにくいが、契約後しばらくは元素系の晶霊術を優先的に使い、早めに成長させるといいだろう。





トラクタービーム　「ファンタジア」や「デスティニー」ではプレイヤーも使えたのだが、本作では敵専用の技であり、少々残念なところ。範囲内の"地上にいる相手"を空中に持ち上げてダメージを与える技のため、発動の瞬間に空中へ逃げてしまえば食らわずに済む。

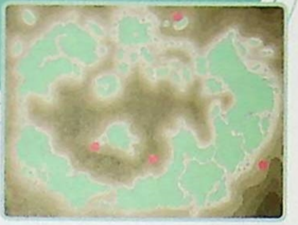


Aifread's Underwater Hideout

インシーアジト1～4

EVENT NO. EX

CHART P088



SUB EVENT

レンズ収集 P329
特技修得チャット「コチハン」 P349

入手可能なレンズ枚数 1枚

インシーアジト1 GPS 76.122



1. 12240ガルド
2. セボリー
3. みずいろのかけら
4. ダイヤブレス
5. むらさきのかけら
6. ホーリィクローク



インフェリア海中(76.125)へ

インシーアジト2 GPS 119.122



1. あかのかけら
2. ルーンボトル
3. アワーグラス
4. ルーンボトル
5. 8415ガルド
6. セージ

アイフリードの像



インフェリア海中(121.122)へ

インシーアジト3 GPS 142.1



1. にんとうちざくら
2. きいろのかけら
3. ルーンボトル
4. ラベンダー
5. ルーンボトル
6. 10710ガルド



インフェリア海中(142.1)へ

インシーアジト4　GPS　226.130



1 ルーンボトル
2 エリクシール
3 9945ガルド
4 あおのかけら
5 ベルベーヌ
6 みどりのかけら



インフェリア海中(227.131)へ

”後継者“に託された遺産

Alfread's Underwater Hideout

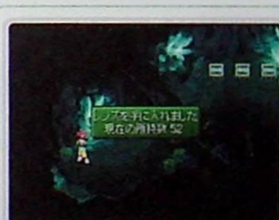
MAP//P280　インシーアジト1～5

2つの世界を自由に荒らし回った伝説の大海賊アイフリード。偉大なる男の足跡は、インフェリアの海底にも確かに刻みこまれていた。

EVENT NO EX　残されたお宝を遠慮なくいただこう
CHART//P088

セレシーアジト(P262参照)と同じく、インフェリアの海底にもかつてアイフリードが利用したアジトが残されている。これらは本編には関係のないエクストラダンジョンで、敵はいっさい出現せず、宝箱が置かれているだけの場所である。宝箱の中身は、ルーンボトルや大晶霊の活力をアップさせる各種のかけら、パラメータアップに役立つ薬草類、ガルドなど。それに加えて高い攻撃力を誇る剣「**にんとうちざくら**」と、戦闘中一定時間ごとにHPが回復する体防具「ホーリィクローク」、防御力の高い腕防具「ダイヤブレス」が手に入る。またアジト3のイソギンチャクに隠されているレンズも忘れずに回収しておきたい。これらのアイテムはふつうでは手に入りにくいものが多く、4つのアジトを回ればかなりの得をすることは間違いないだろう。とくに「ホーリィクローク」はHPが上昇しにくい女性キャラクターにとって、終盤まで役に立つ貴重な防具と言える。遠征の橋を越えてインフェリアに戻ってきたら、物語を進めるまえにこれらのアジトを探し出してみてはどうだろうか。





にんとうちざくら　インフェリアへ戻ってきた直後に手に入る武器としてはかなり強力。また物理属性なのであらゆる敵に対応できるのも魅力だ。ちなみにアイテムの説明文にある伝説の女忍者とは、「テイルズ オブ ファンタジア」に登場する"すず"のことだろうか?

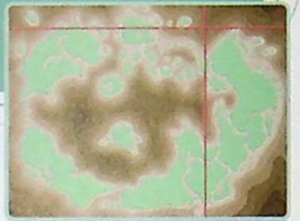
TOWN

Seyfert Garden

セイファート庭園

EVENT NO. 55

CHART/P089

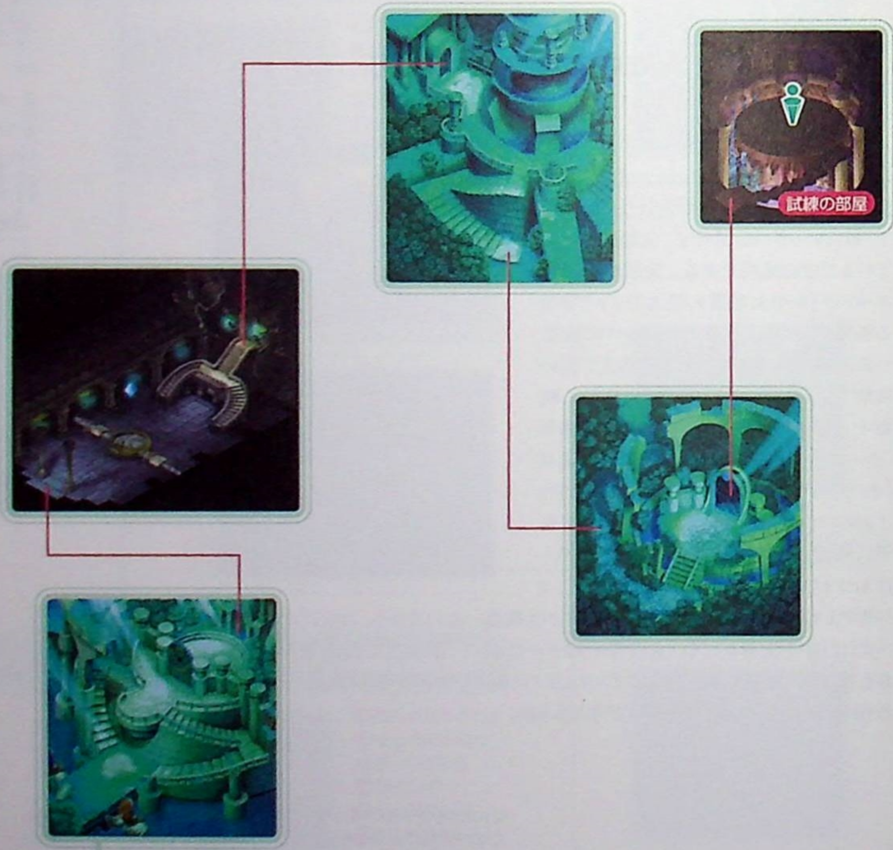


GPS 168.20

MONSTER

モンスター	No.	ページ	弱点	耐性
アローテイル	No.11	P395	雷	地
テラーニードル	No.09	P409		
ナイトレイド	No.17	P411	火	氷

セイファート庭園



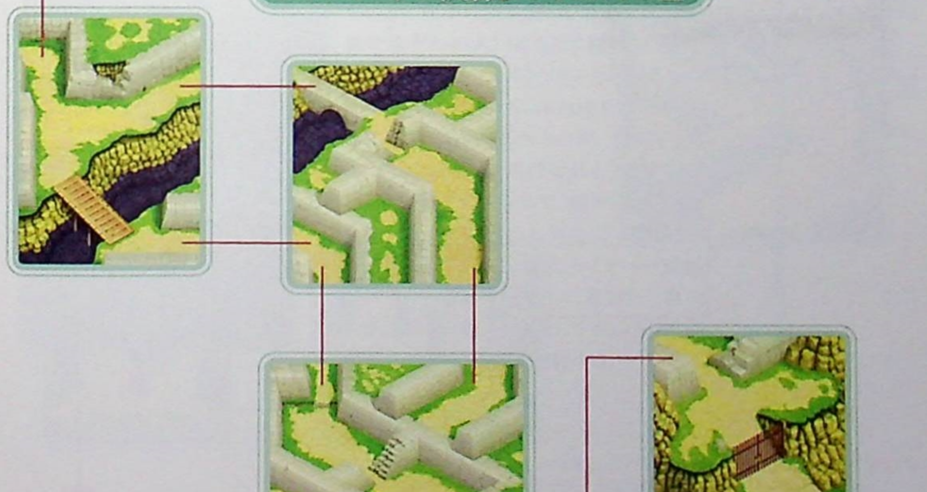
インフェリア海中(168.18)へ

セイファートの試練2・最果ての村ラシュアン（過去）

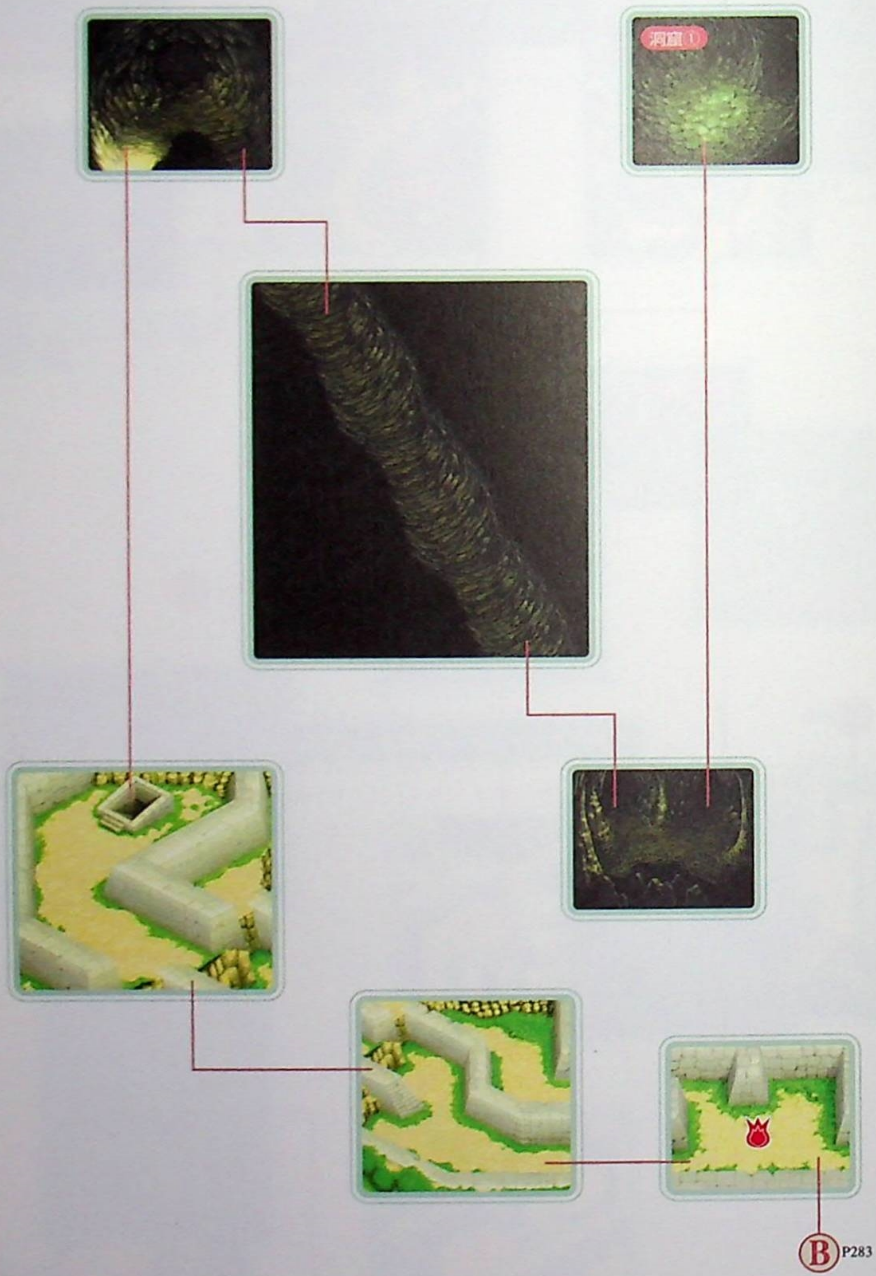


B P284

セイファートの試練2・レグルスの丘



セイファートの試練2・レグルスの丘



痛みを乗り込え、それを”力“に変えて

Seyfert Garden

MAP//P282　セイファート庭園

子供時代のキールを通してリッドは、“他者から見た自分”を、誰もが抱える心の痛みをかいま視る。そしてリッドはまた1つ、強くなる。

EVENT NO.55 海中の庭園で第二の試練を受ける

CHART//P088

次なる試練が行なわれる場所は、シャンバール北西の海中にあるセイファート庭園。リッドが試練の部屋へ入ると再びセイファートの使者が現われ、今度は過去のラシュアンへ運ばれる。**試練中のルール**はセイファート神殿（P248参照）と同じで、フィールド、戦闘中ともにカスタム以外のコマンドすべてが使用不可となっている。



戦闘になったらガードしてから逃げる

セイファート第二の試練において、リッドは子供時代のキールとなり、レグルスの丘で起きた過去の事件を追体験する。キールの部屋で目覚めたのち、階下に降りると食事になり、その途中で子供時代のリッドとファラが迎えに来てくれる。リッドを追って村の入口へ行くと、自動的にレグルスの丘へ移動する。なお、試練中はラシュアンとレグルスの丘が直接つながっていて、キールの部屋へ戻ればベッドで休憩することも可能。ちなみに試練中のラシュアンに限り、井戸小屋へ入ることができる。レグルスの丘では、リッドを追ってレグルスの地下に広がる洞窟へ行き、洞窟①でファラがほしがっている“星のカケラ”を見つければ試練は終了となる。丘の地上部分は迷いやすいが、左手の壁に沿って進めば最短距離で地下への入口にたどり着けるはずだ。移動中に遭遇するモンスターとは戦わないほうがよい。相当がんばればテラーニードルには勝てるかもしれないが、無理をしてもいいことはない。逃げ切れるまでに最低1回は攻撃を受けるので、敵が近寄ってきたら一度ガードしてから再度逃げるといいだろう。試練が終了するとセイファート庭園の試練の部屋まで自動的に運ばれ、第二の試練を乗り越えた証としてリッドが2つめの極光術“極光剣”を修得する。





試練中のルール　キールはエッグベアと異なりダッシュおよびジャンプ攻撃も可能。なんとダッシュ上空攻撃の専用モーションもある。しかし子供なので攻撃力はなきに等しい。キールの状態で戦闘不能になった場合、HPが1/4の状態でレグルスの丘の入口から再開となる。

Seyfert Observatory

セイファート観測所

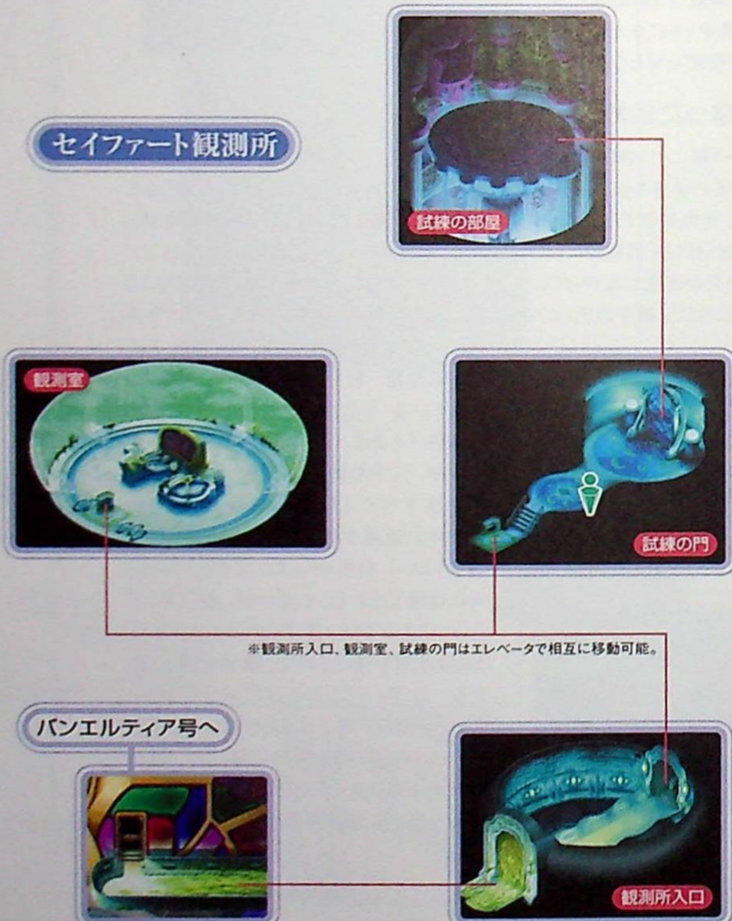
EVENT NO. 58 CHART/P089 67 CHART/P091



MONSTER

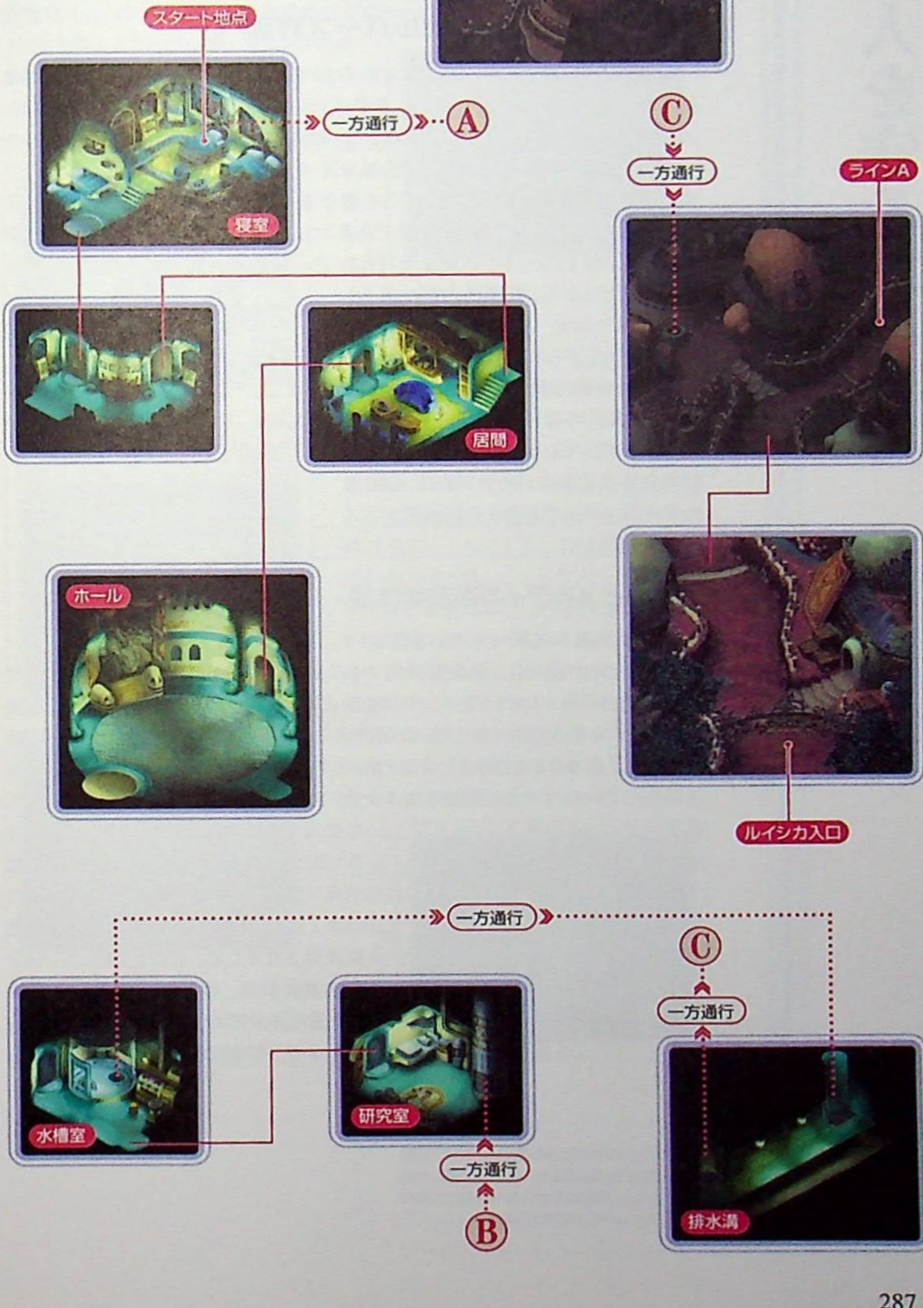


ビリアルへい No.229 P414
弱点:
耐性:



セイファートの試練3・過去のルイシカ





大切な人を守るための力

意志なき力はただの暴力であり、力なき意志もまた、ただの夢想に過ぎない。大切な人がいるからこそ、リッドは"力"を求めて進めるのだ。

EVENT NO.58 ついに舞台はオルバース界面へ

CHART//P089

王都インフェリアとインフェリア港でのイベント終了後、「セイファートキー」が示した場所は、なんとオルバース界面。まずバンエルティア号で中継基地に入り、セレスティア側のポートから界面に出てみよう。中継基地を出てすぐにナビゲーションマップを見れば、中継基地の西に目的地を示す光点が現われているはずだ。この施設はセイファートリングの観測施設であると同時に、セイファートの試練を受けるための場所でもある。観測所内部へ進入したら、まず観測室へ行き、メルディおよびキールと別れてから試練の部屋へ向かおう。



なお遠征の橋起動後ならいつでもセイファート観測所へ行けるのだが、リッドが極光剣を修得していなければ観測所入口の巨大な扉は開かないようになっている。またインフェリア側の界面から観測所に入ることはできない。



シゼルとメルディの過去を体験

リッドが試練の部屋へ入ると三度セイファートの使者が現われ、最後の試練である過去のルイシカへと運ばれる。そこでリッドは幼き日のメルディとなり、バリルとシゼル、そしてメルディを襲った悲劇を追体験する。なお実際にプレイヤーが操作するのはシゼルで、**試練中のルール**も前2回とは若干異なることに注意。メルディが寝室で目覚めたあと、プレイヤーはシゼルを操作してルイシカからの脱出を計る。メルディは戦闘時のみ味方キャラクターとして登場するものの、HPが160しかなく、まるで戦力にはならない。また隊列設定はシゼルが右でメルディが左となっているのだが、試練中の戦闘は必ず左側から敵に攻撃されるため、そのまま戦っていると非常に危険だ。戦闘開始直後に必ず隊列を逆転させて、シゼルを盾にしてメルディをかばってあげよう。



試練中のルール　メルディは「リバースドール」を2個、シゼルは1個装備している。メルディが3回目の戦闘不能に陥ると、たとえ戦闘に勝利しても寝室からやり直しとなる。シゼルが戦闘不能になった場合、強制的にホールへ運ばれて、バリル処刑のイベントが発生する。

スパークウェーブで戦闘を切り抜けよう

試練中は術・技のメニューが開けないため気付きにくいが、シゼルは⊗ボタンと方向キーの組み合わせでいくつかの晶霊術を唱えることができる。晶霊術の対応は、⊗ボタンのみでスパークウェーブ(TP消費5)、右または左と⊗ボタンでグレイブ(TP消費7)、上と⊗ボタンでプリズムソード(TP消費15)、下と⊗ボタンでキュア(TP消費32)となっている。キュアは詠唱中に方向キーの左右で対象をシゼルからメルディに切り替えることが可能。オススメの晶霊術は、詠唱時間が短く攻撃範囲の広いスパークウェーブ。どの術も発動中はシゼルが無敵状態になるので、敵が近寄ってきてもかまわず連発しよう。一番近い敵にターゲットを切り替えてから次の晶霊術を唱えるように心がければ、敵をまったく寄せ付けずに勝つことも難しくないだろう。



戦闘を最小限に抑えてルイシカの入口へ

シゼルを操作できるようになったら、まず居間を抜けてホールへ行く。するとビリアルの手下と戦闘になるので、これを倒して寝室へ戻り、窓を調べて屋外に出て、煙突から研究室へ移動する。待ち受けていた敵を倒したら、ガレノスに連絡するイベントのあと、隣の水槽室へ移動。そこにも敵がなだれ込んでくるのでこれを倒す。戦闘後、部屋の右側にあるスイッチを操作して水槽の栓を開き、そこから排水溝へ逃げ込む。しつこく追ってくる敵を倒して外へ出たあとは、ルイシカ入口へ行ってヒアデスに会えばよい。その後強制的にホールへ連れていかれ、バリルたちの処刑イベントが終わると、セイファート観測所の試練の部屋へ戻ってくる。そして最後の試練を乗り越えた証として、リッドが真の極光術"極光波"を修得する。ちなみに排水溝から外へ出たあと、バリル邸の方へ戻ろうとしてラインAを越えると余計な戦闘が発生する。敵を倒してもラインを越えるたびに戦闘が発生するので、バリル邸には近寄らないほうがよい。また戦闘中に逃走できる場合もあるが、その敵はマップを越えて追ってくるうえに、結局最後には追いつめられてしまう。さらに最初に逃走した場所にも新たな敵が出現するため、いたずらに戦闘回数を増やすだけでまったく意味がない。**余計なこと**をせずに、とにかくイベントを進めよう。





余計なこと 最初の戦闘でわざとシゼルを戦闘不能にして、いきなり試練を終了させる方法もあるが、オススメはできない。シゼルは一定時間ごとにHPが最大HPの5パーセントずつ回復するうえ、「リバースドール」を1つ装備しているため、わざと倒されるのも結構面倒だ。

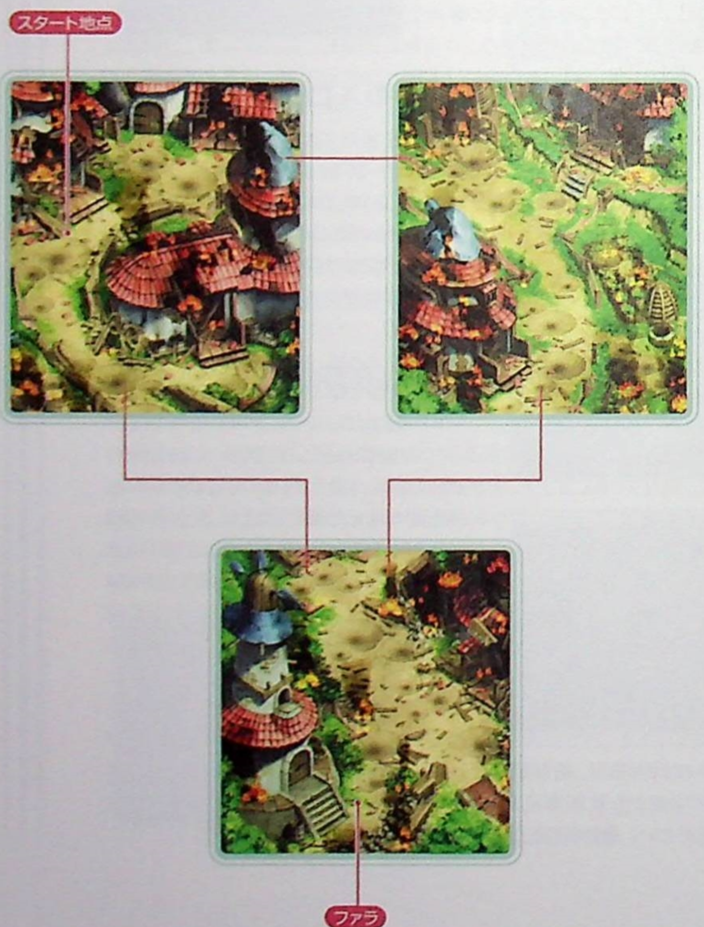
TOWN

Racheans

最果ての村ラシュアン（過去）

EVENT NO. 60

CHART/P090



それぞれの心に残る傷跡

Racheans

MAP//P290 最果ての村ラシュアン(過去)

忘れ去ったはずの記憶。子供の犯した罪と割り切ったはずの痛み。10年ぶりに蘇った悪夢にうなされながら、リッドは何を思うのだろうか。

EVENT NO.60 黒体を目指しバンエルティア号で突撃

CHART//P090

リッドが極光破を修得したあとでセイファート観測所の観測室に戻り、部屋中央の装置に「セイファートキー」を差し込むと、セイファートリングの一部に切れ目が生じて"黒体"への道が開かれる。バンエルティア号に乗り込んでセイファートリングの切れ目を通過すると、黒体に地上とバンエルティア号から同時に晶霊砲を撃ち込むイベントが発生する。だが砲撃もむなしく、黒体が引き起こしたオルバース爆動により、バンエルティア号はセレスティアへと吹き飛ばされてしまう。ここでDISC2は終了となり、続いてDISC3がスタートする。



過去から目覚め、新たなる旅立ちへ

DISC3は炎に包まれた過去のラシュアンから始まる。それはリッドが夢見ている過去の記憶であり、時間的にはセイファート庭園で受けた試練の続きと言える内容だ。プレイヤーは子供時代のリッドとなり、何者かに襲撃された村の、リッドの家の前に放り出される。村人やキールの両親たち、井戸小屋の前にいるファラに話しかけることで、その当時ラシュアンで起こった惨劇の断片と、それが**村人たちに残したもの**を感じ取ることができるだろう。ラシュアン(過去)のイベントは、井戸小屋の前にいるファラに話しかけることで終了する。その後リッドはティンシアの、シルエシカの救護室で目覚める。黒体の力に一度は破れたが、まだすべての望みが絶たれたわけではない。仲間と力を合わせて、再び立ち上がろう。



村人たちに残したもの かつてラシュアンでヒアデスと戦ったあと、村長が「またお前たちか……」と言い放った意味も、これでようやく納得できる。過去の事情を知る者にとっては、リッド、ファラ、キールの3人を素直に受け入れられない部分があるのだろう。それと同時に、親を失なったリッドやファラが受けた衝撃も、計り知れないものがあったに違いない。ましてやその原因に自分たちが関わっていると思っているなら、なおさらやり切れなかったのではないだろうか。

DUNGEON

バリル城

EVENT NO. 62 CHART/P090 66 CHART/P091



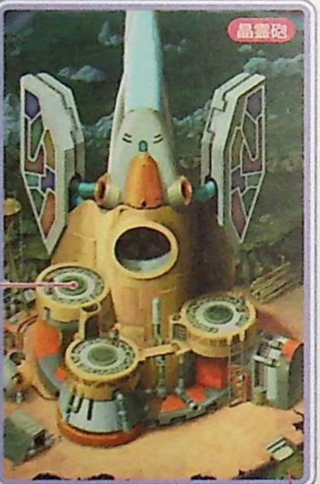
GPS 222.22

MONSTER



ヒアデス No.233 P414

弱点:
耐性:物水風火地氷雷光闇元時



BOSS ●ヒアデス

バリル城内部へ





バンエルティア号へ

2つの世界をつなぐ歯車が回り出す

MAP//P292 **バリル城**

インフェリア兵に占拠された晶霊砲と、捕らわれたアイラを奪還するためバリル城へ。だが、リッドたちは意外な敵と再会することになる。

EVENT NO.62 ティンシアからバリル城へ出発

CHART//P090

シルエシカの救護室でファラと合流したら、旧晶霊砲実験室でキールを迎えてから司令官室に行こう。するとバリル城中庭に設置した晶霊砲がインフェリア兵に占拠され、作業を監督していたアイラも捕らわれたとの報告が入る。メルディおよびフォッグと合流したのち、バリル城の晶霊砲へ向かおう。なおDISC3の開始と同時に、強制的にチャットがパーティから外されている。チャットを戦闘に参加させている人は、バンエルティア号の機関室で改めて仲間にしよう。



防具と晶霊術、料理でダメージを軽減

晶霊砲へ近づくと**ヒアデス**に勝利するまで外に出られなくなることに注意。闇の力を受けたヒアデスは強敵だが、闇属性の攻撃がメインと分かっていれば、特定の装備によってダメージを軽減できる。代表的な防具はリッドなら「スターシールド」、ファラ・メルディ・チャットは「ラブリィミトン」、キール・フォッグは「スピリットローブ」、装備品では「リフレクトリング」「ドレインチェック」がオススメ。ヒアデスの晶霊術を警戒するなら、晶霊術のレジスト、料理のぴりじゃが、スープスパで抵抗力をアップさせておくとよい。またヒアデスは必ず味方パーティの左側に出現するので、突撃させるキャラクターを左側に、援護させるキャラクターを右側に配置した隊列設定をしておくこと。同時に各キャラクターを分散させておけば、グランドシェイクやチャージレーザーによる被害を最小限に抑えられる。



戦闘が始まったら、味方の攻撃が途切れないように、特技と晶霊術を交互に当てていく戦法で押しまくろう。コンボパターン(P063参照)が確立されていれば、何もさせずに勝つことも可能だ。



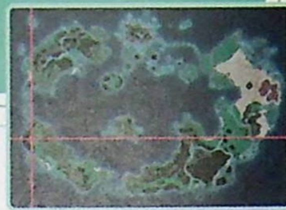
ヒアデス　ラシュアン、アイメンに続き三度登場するヒアデス。消滅間際の、メルディに対する「いずれこの苦しみを味わうことになる……」というセリフが興味深い。ちなみにこのヒアデスは「たまご」を落とさない。怪物と化して食欲がなくなったのだろうか?

Regulus Knoll

レグルスの丘

EVENT NO. 64

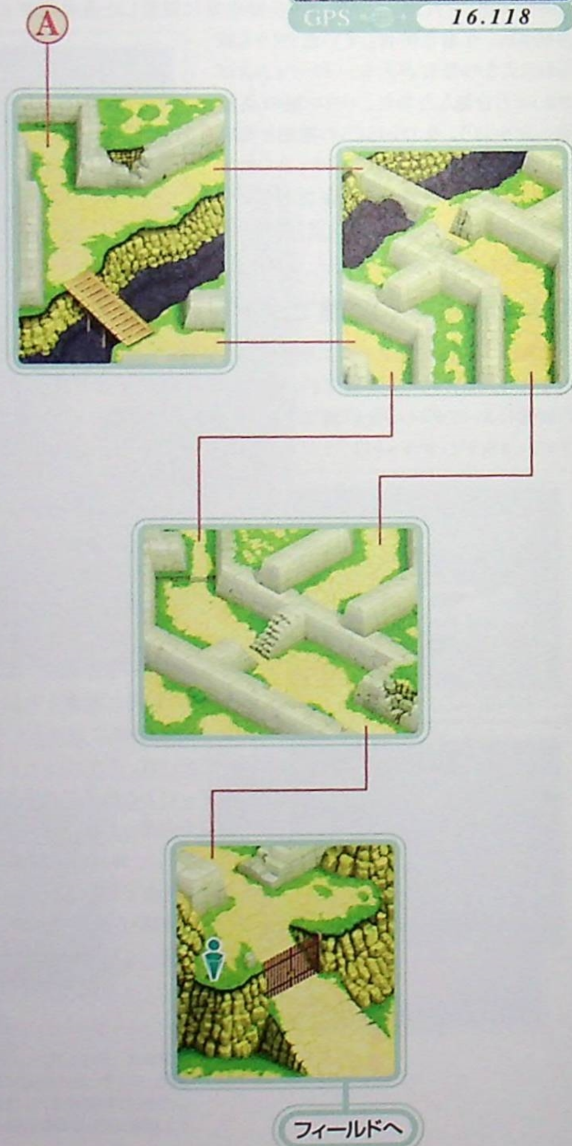
CHART/P090

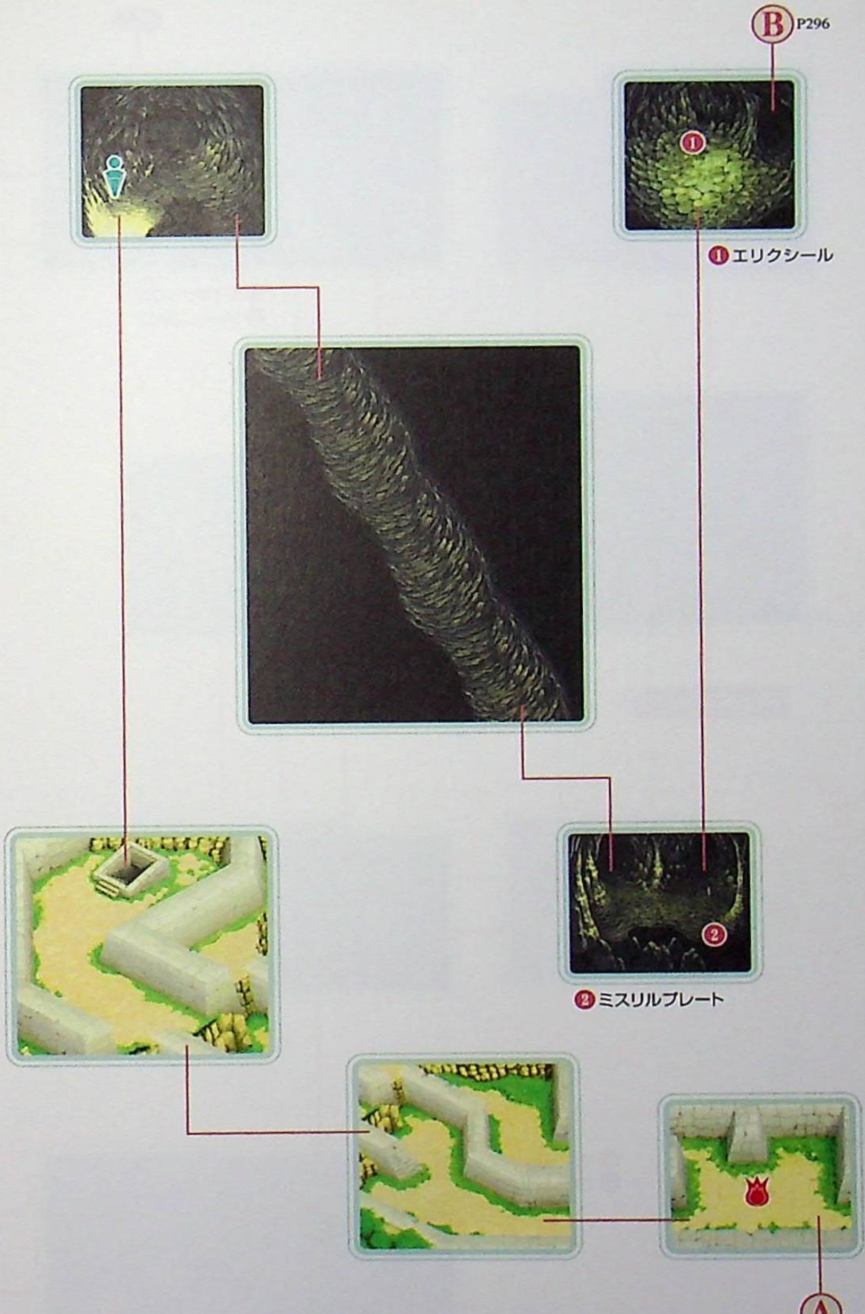


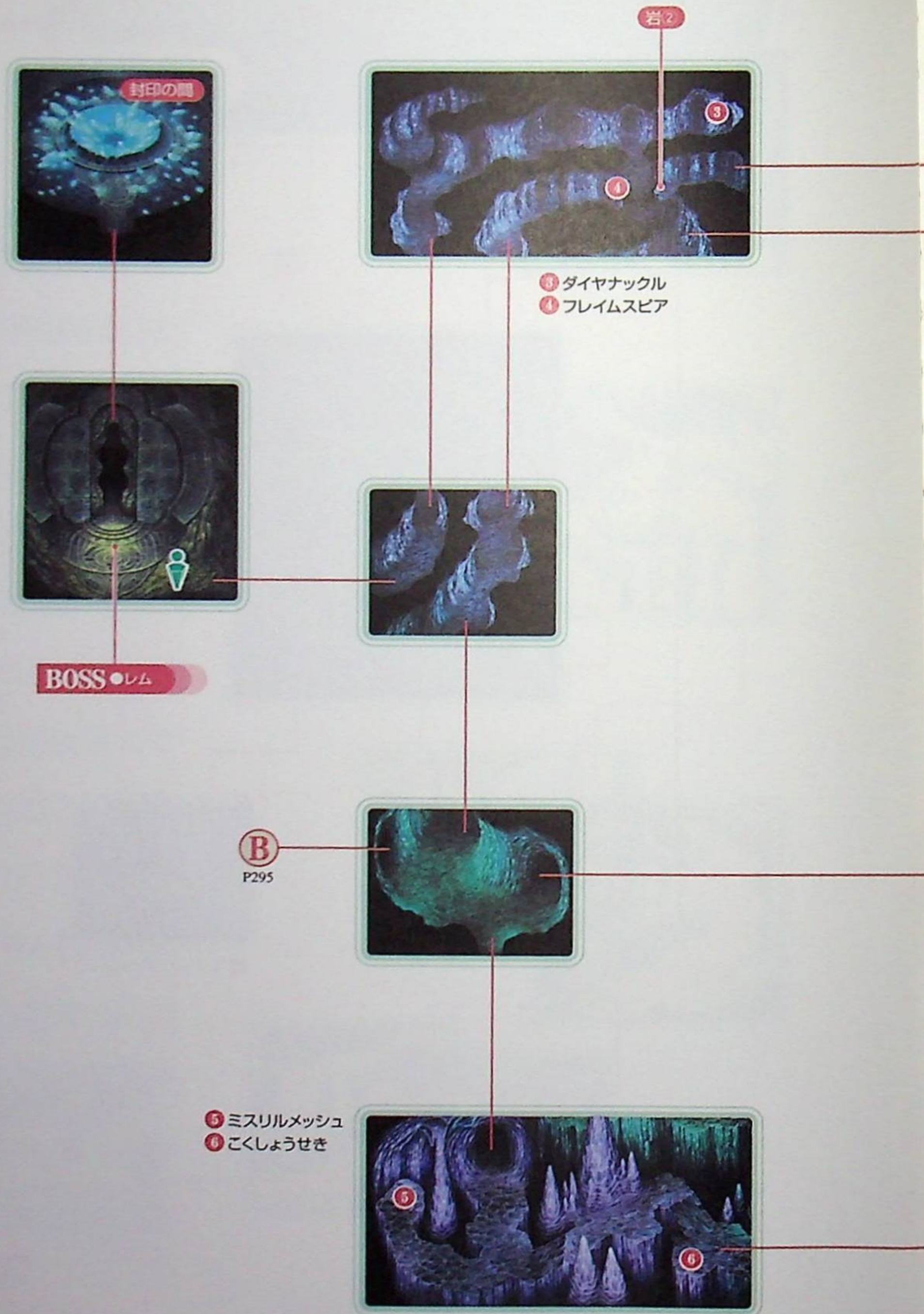
GPS 16.118

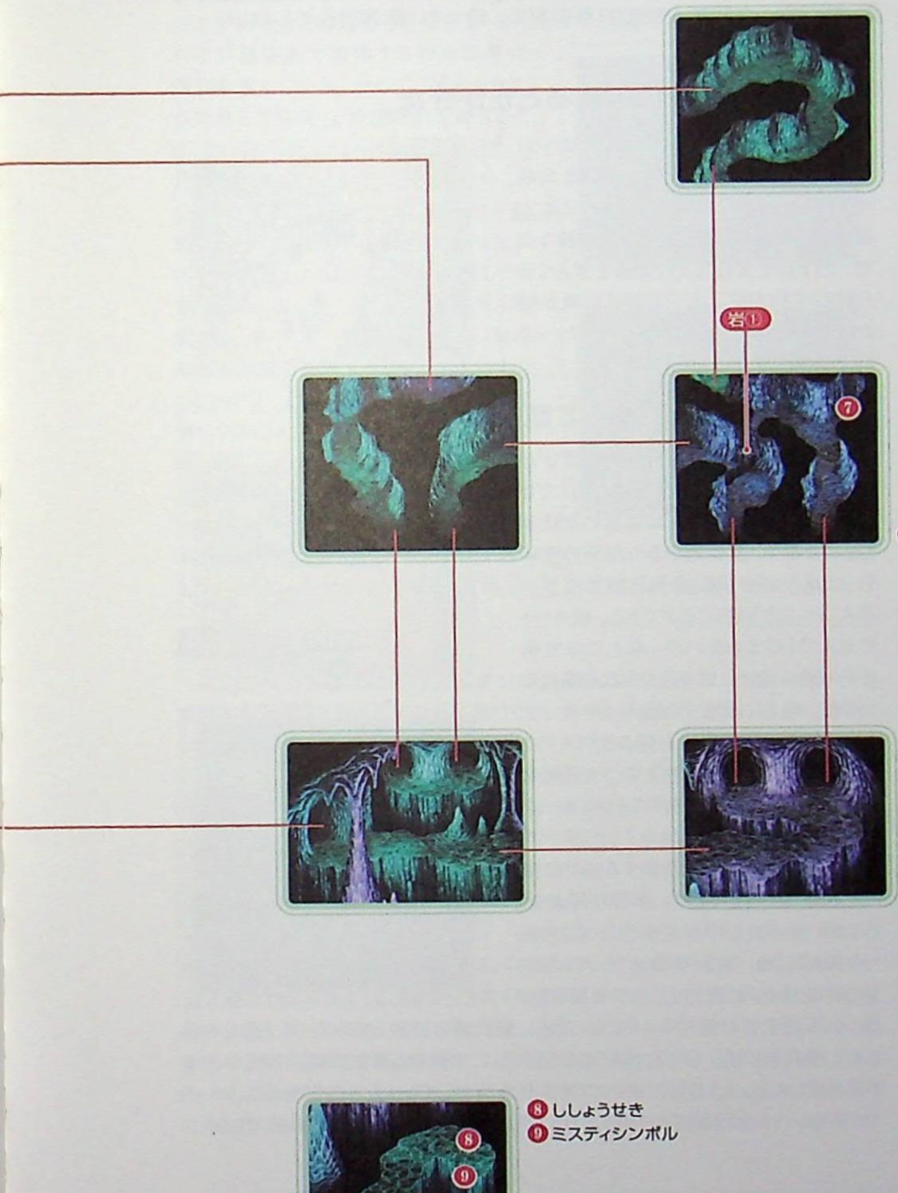
MONSTER

モンスター	No.	掲載ページ	弱点	耐性
ケイブマン	No.195	P402	火	
ジン	No.043	P404	火	物 風
セージ	No.208	P406		火 光闇
ダイナソア	No.251	P408	氷	火地 雷
デュエリスト	No.125	P409		火 雷
ナイトウィング	No.143	P410	氷	
バッファロー	No.198	P412	光	地 闇
ビーケー	No.126	P414		
ビーストオーガ	No.128	P414		火地
フライングポリープ	No.226	P416	光	闇
メデューサ	No.072	P421	氷雷	水 火
ルーター	No.123	P423	火	
レッドプディング	No.153	P424	火 氷	物
レム	No.120	P424	闇	物水風火地氷雷光
レンジャー	No.180	P424		光




B P296
① エリクシール
② ミスリルプレート
A


岩②
封印の間
③
④
③ダイヤナックル
④フレイムスピア
BOSS ●レム
B
P295
⑤ミスリルメッシュ
⑥こくしょうせき
⑤
⑥



❼ミスリルブレス

❽ししょうせき
❾ミスティシンボル

銀の煌めきに星の力を宿す石

ファラは笑顔で"星のカケラ"のことを語った。……世界が救えるのなら、仲間が、大切な人が守れるのなら。きっと、後悔なんてしない。

EVENT NO.64 ようやく丘に入れるときがきた

CHART//P090



フリンジ砲の完成に欠かせないリバヴィウス鉱の話が出ると、レグルスの丘を攻略できるようになる。このダンジョンは地上部分から地下の洞窟まで続く長丁場なので、アイテムや食材などの準備を整えてから挑むべきだろう。入口の扉には鍵が掛かっているものの、そこはリッドがフォッグ直伝の作戦でなんとかしてくれる。

左手の法則を思い出して進もう





入口を抜けたら、セイファート庭園でリッドが受けた、第二の試練を思い出してほしい。地上部分のマップは試練のときと同じものなので、丘の入口から左手の壁に沿って進んでいけば、最短距離で地下への入口へたどり着くことができる。別ルートで進んでもかまわないが、地上には宝箱が1つもないため、寄り道をする意味はないのだ。地上に出現する敵は、ピーケーやレンジャーなど5種類の人間タイプモンスターに、レッドブティング、ナイトウィングを加えた合計7種類。人間タイプのモンスターは、弱点がなく耐性のみを持つことが多いので、物理属性の武器で攻撃するのが無難だ。攻撃系の晶霊術は、詠唱時間が短めで使いやすい、グレイブやフリーズランサーを選択しよう。ちなみにセージ、デュエリスト、ピーケー、レンジャーは王都インフェリアの闘技場で、対戦相手として登場するモンスターでもある。レグルスの丘地上に現われる敵を楽に倒せるようになったら、闘技場に挑戦してみるのもおもしろい。ただし闘技場ではリッド1人で戦うことを前提に、**自分の力量**を判断してほしい。力不足を感じたら、入口近くのキャンプポイントを利用してレベルアップに励もう。パーティの平均レベルを55程度まで引き上げれば、どのモンスターにも十分対抗できる。

自分の力量　ためしに、号令「まもりをかためろ」で味方の動きを止めて、アイテムを使わずにリッド1人で(ピーケー×2、レンジャー×2、セージ)の敵パーティと戦ってみよう。この敵パーティは王都一決定戦の1回戦と同じなので、これに勝てないようではまだ闘技場では力不足だ。



晶霊力の強弱は床の色と光で判断

地下の洞窟に入ると人間タイプのモンスターはなりを潜め、メデューサやフライングポリープなどの、いわゆるモンスターらしい敵ばかりが出現するようになる。地下のモンスターたちは弱点と耐性がまちまちなので、やはり物理属性の武器と使いやすい晶霊術で攻撃するのが無難だ。洞窟を進んでいき、かつて“星のカケラ”を発見した場所(P282参照)を過ぎると、C.ケイジからウンディーネが現われ、リッドたちに洞窟内の晶霊力が一定しないことを忠告してくれる。その忠告通り、地下洞窟のうち床が青緑色で歩くと緑色の光が出る場所では歩くたびにTPが回復していき、床が紫色で歩くと赤色の光が出る場所では、歩くたびにTPが減少する。紫色の床の場所を移動するときは気が付いたらTPがないという状況に陥らないよう注意してほしい。洞窟最深部へ進むためには、岩①と岩②を下に落とし、通路の段差をなくす必要がある。どちらの岩も右側から押す配置になっているので、ウンディーネの忠告を受けたあと、マップを右→右→上(分岐を右)の順に進んで岩①を落とし、さらに上→左とマップを移動して岩②を落とすと効率よく通路を確保できる。





BOSS レム

封印の間の手前では光の大晶霊レムと戦闘になる。レムは、無敵状態のうえ攻撃判定の固まりである光の珠を盾にして、空中から光の矢を降らせたり、**シャイニングフレア**などの光の晶霊術で攻撃してくる。光の珠は、レムが動かさない限り同じ場所で上下動を繰り返す性質がある。光の珠が上に移動した際に下をダッシュでくぐり抜け、レムに接近するといいだろう。地上へ落下したレムは空中へ戻ろうとすることが多いので、リッドかファラをマニュアル操作にして、レムが空中に戻ろうとするところをジャンプ攻撃で邪魔し続ける戦法が有効だ。レムが地上で光り始めたら、晶霊術の詠唱に入った合図。レムの放つ光に触れるとダメージを受けてしまうので、魔神剣や詠唱時間の短い晶霊術で、レムの詠唱を邪魔しよう。見事勝利を収めると、C.ケイジにレムを迎え入れられる。その後に封印の間へ入ると、メルディがネレイドに乗っ取られかけるイベントがあり、強制的にラシュアンへ移動する。



シャイニングフレア　敵専用の光属性晶霊術で、触れるとダメージを受ける光の檻に、一定時間対象を閉じこめる。つまり、檻から出ようとさえしなければまったくダメージを受けずに済むのだ。閉じこめられてしまった場合、動かずにガードを固めて耐えるのが正解。

Shizel Castle

シゼル城

EVENT NO. 68

CHART/P091



GPS 111.12

※インフェリア側界面のGPS（111.81）

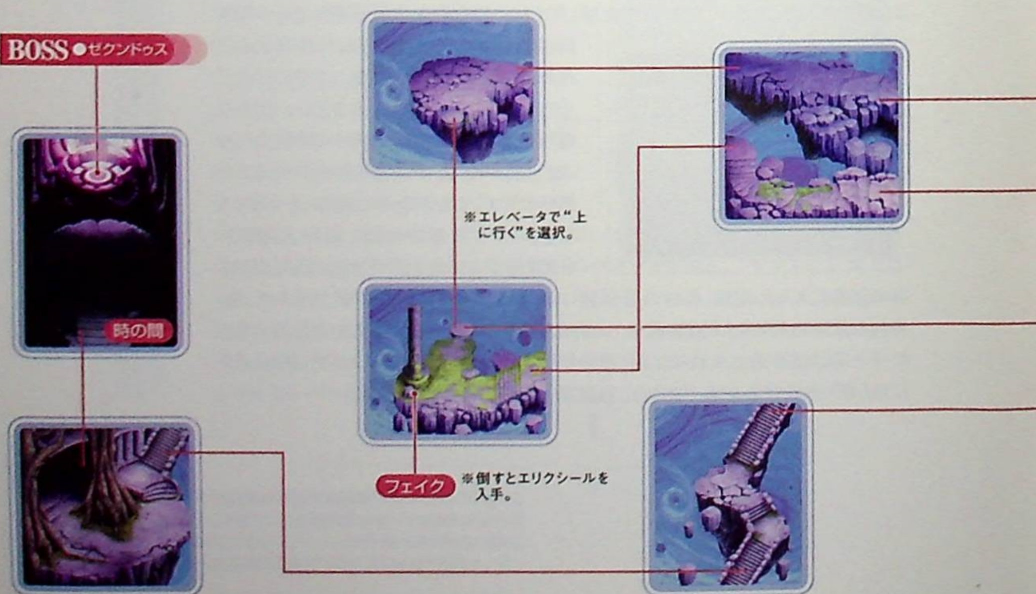
SUB EVENT

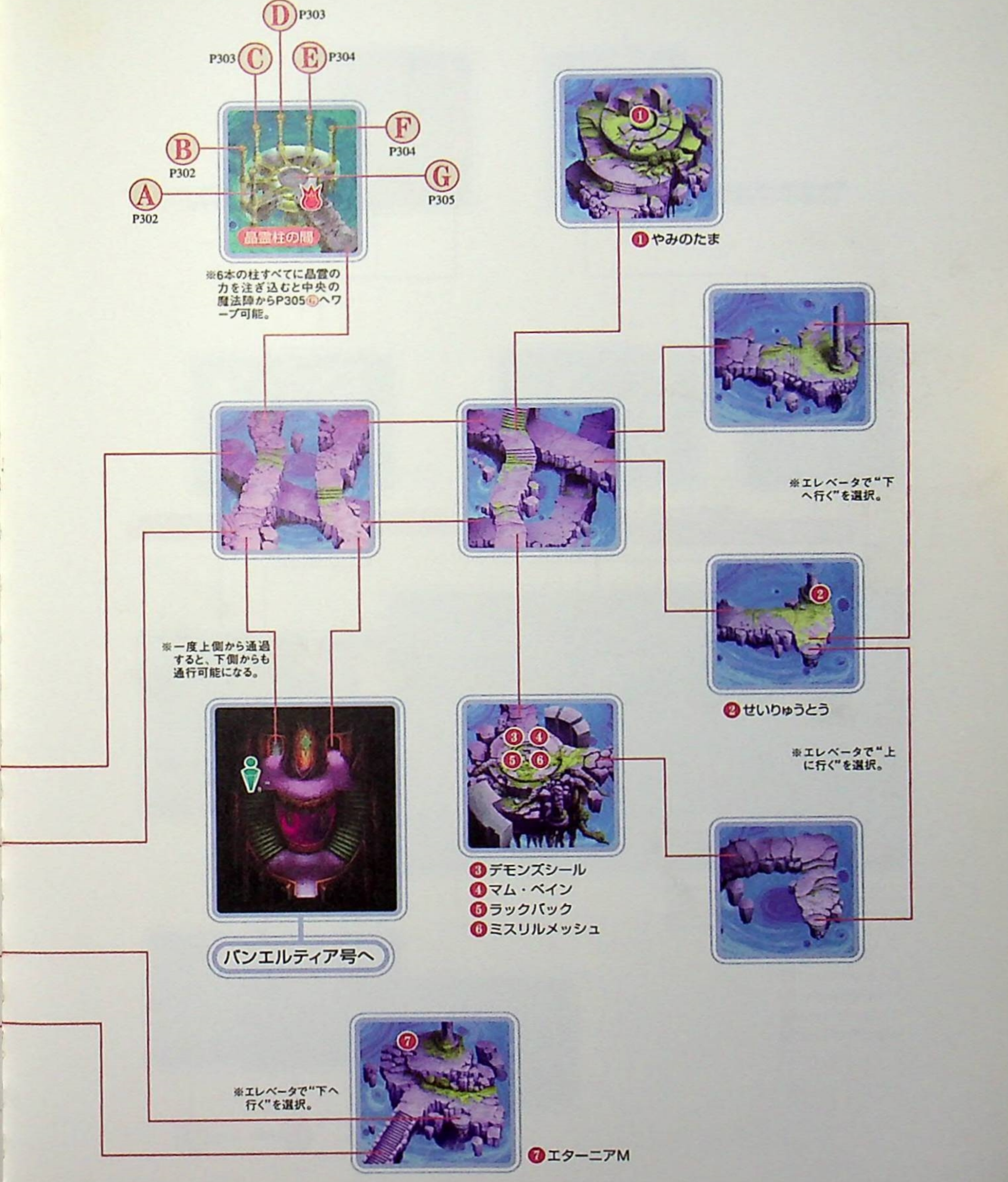
- 隠し晶霊「ゼクンドゥス」 P359
- 飛行艇入手 P361

MONSTER

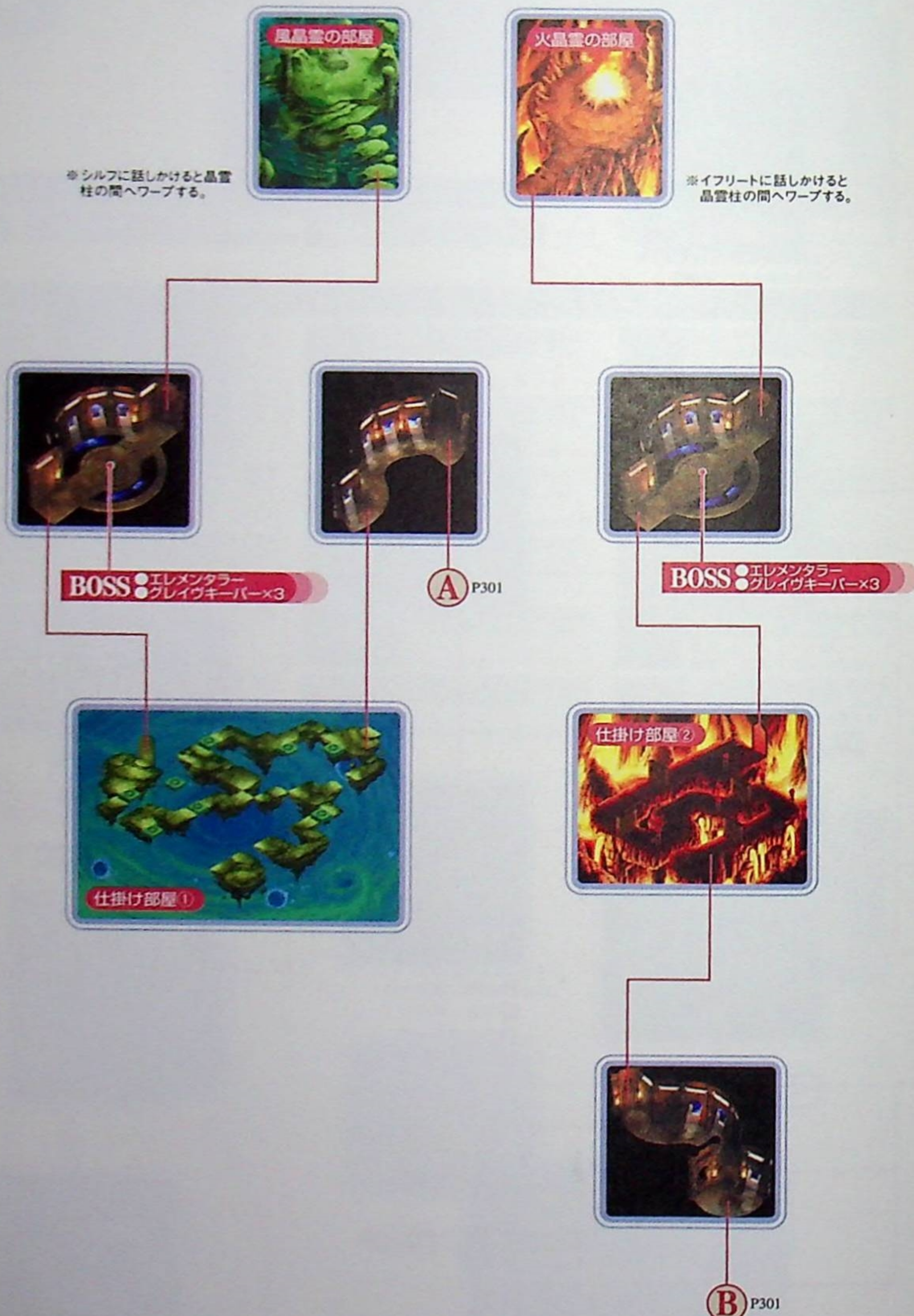
モンスター	No.	ページ	弱点	耐性
インプルスス	No.99	P396	火	風 闇
エレメンタラー	No.249	P397	※データページ参照	※データページ参照
オウフィッシュ	No.184	P398	雷	水
グレイヴキーパー	No.227	P401	水 元	地 闇
サンダーソード	No.194	P402	水風	雷
シースピン	No.183	P402	火 雷	水
シゼル	No.85	P403		物水風火地氷雷
スワンプシング	No.185	P406	風 光	地 闇
ゼクンドゥス	No.115	P407	雷	物水風火地氷 光闇元時
ターミガン	No.131	P407	氷	水
デッドリーインセクト	No.215	P408	氷	地
（ネレイド）	No.232	P411		物水風火地氷雷光闇元時
ネレイド	No.235	P411		
バンダースナッチ	No.172	P413	水 氷	火
ファイアウォーリア	No.102	P415	水 氷	火
フェイク	No.244	P416		物水風火地氷雷光闇元時
ミスリルゴーレム	No.193	P421	雷	水風火地氷 光闇
ラウカマール	No.116	P422	光	風 闇

BOSS ●ゼクンドゥス

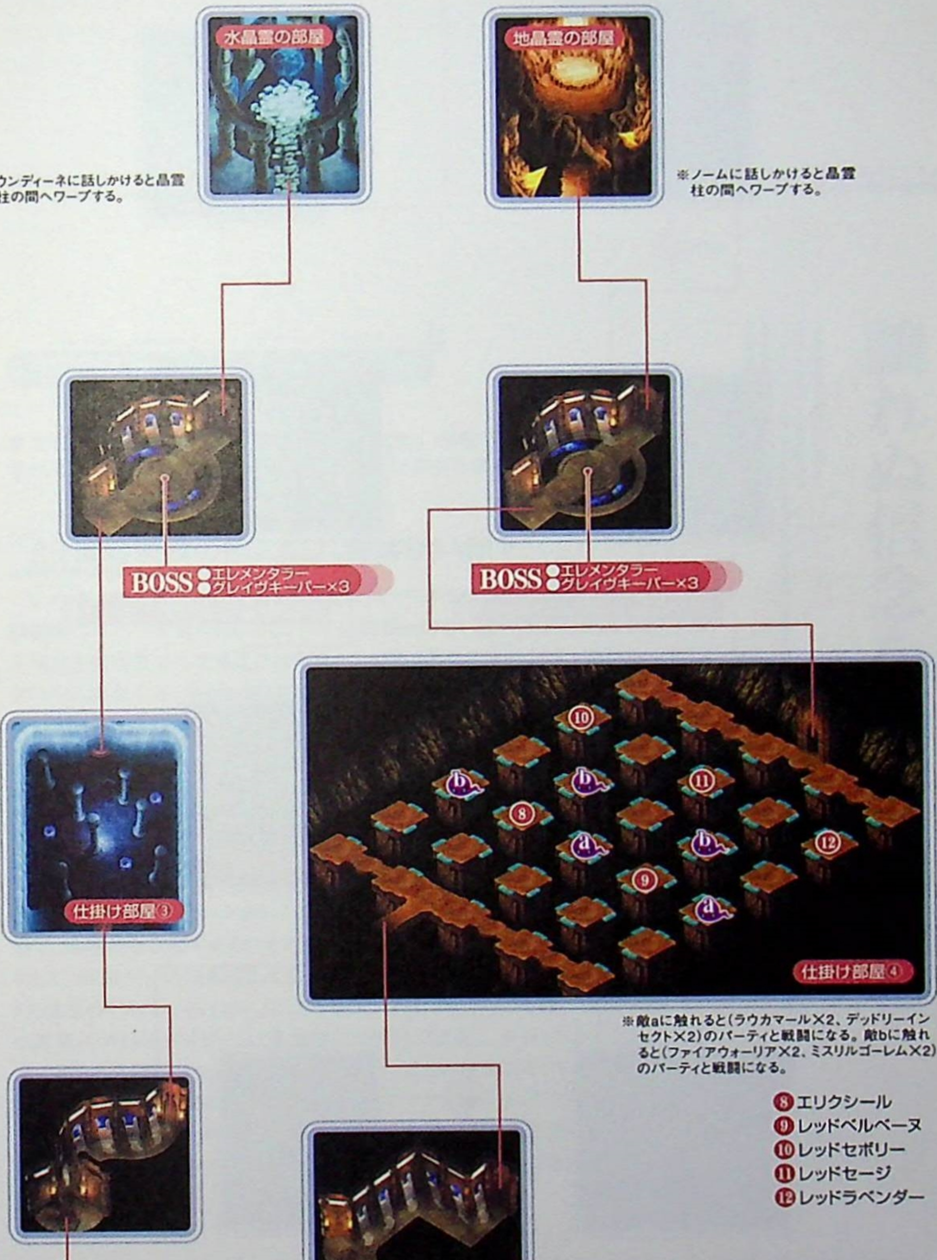




D P303
P303 C
E P304
F P304
B P302
G P305
A P302
晶霊柱の間
※6本の柱すべてに晶霊の力を注ぎ込むと中央の魔法陣からP305Ⓖへワープ可能。
❶やみのたま
※エレベータで"下へ行く"を選択。
※一度上側から通過すると、下側からも通行可能になる。
❷せいりゅうとう
※エレベータで"上に行く"を選択。
❸デモンズシール
❹マム・ペイン
❺ラックバック
❻ミスリルメッシュ
バンエルティア号へ
※エレベータで"下へ行く"を選択。
❼エターニアM



風晶霊の部屋
火晶霊の部屋
※シルフに話しかけると晶霊柱の間へワープする。
※イフリートに話しかけると晶霊柱の間へワープする。
BOSS ●エレメンタラー ●グレイヴキーパー×3
A P301
BOSS ●エレメンタラー ●グレイヴキーパー×3
仕掛け部屋①
仕掛け部屋②
B P301

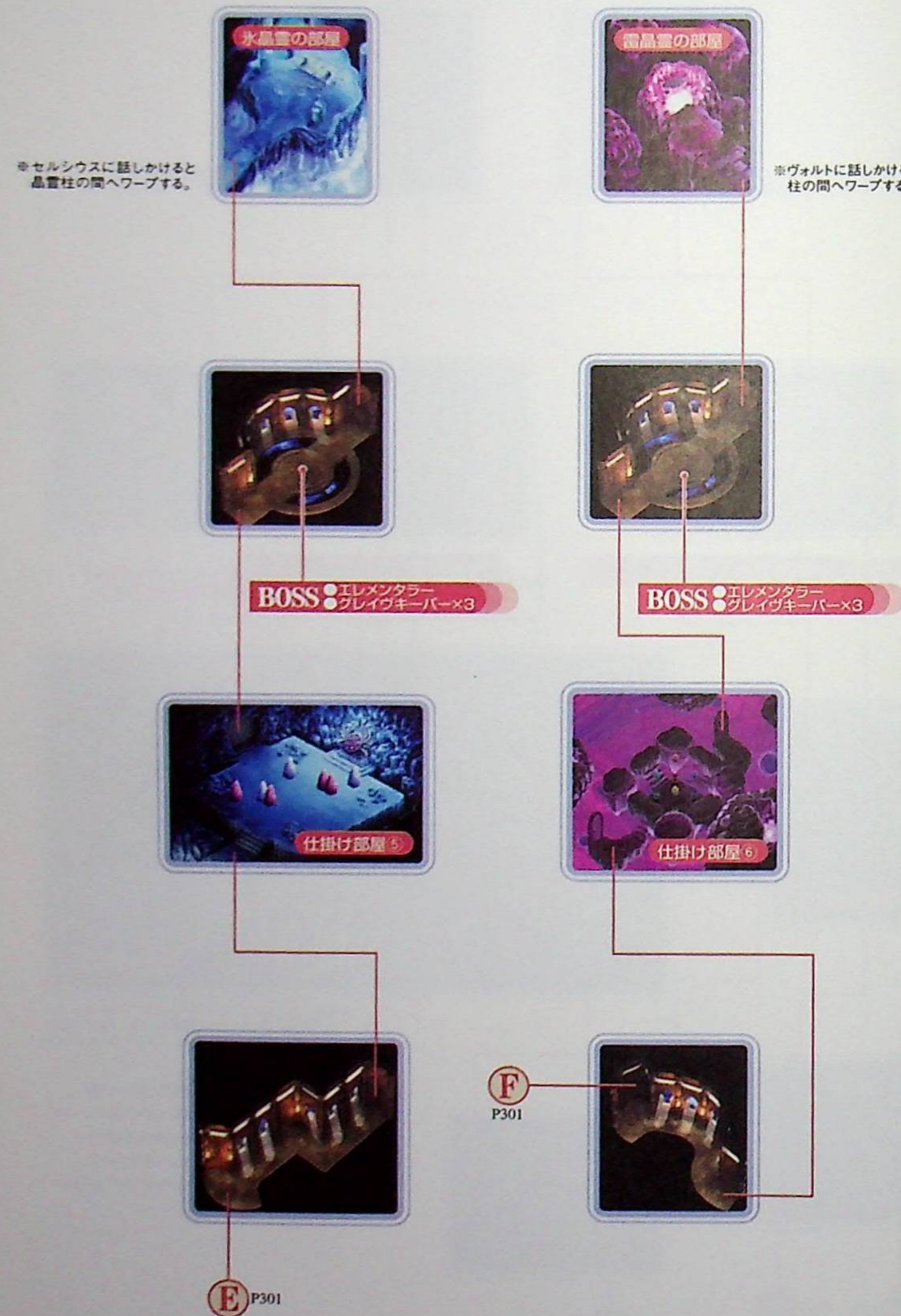


※ウンディーネに話しかけると晶霊柱の間へワープする。

※ノームに話しかけると晶霊柱の間へワープする。

※敵aに触れると(ラウカマール×2、デッドリーインセクト×2)のパーティと戦闘になる。敵bに触れると(ファイアウォーリア×2、ミスリルゴーレム×2)のパーティと戦闘になる。

⑧エリクシール
⑨レッドベルベーヌ
⑩レッドセボリー
⑪レッドセージ
⑫レッドラベンダー


氷晶霊の部屋
※セルシウスに話しかけると晶霊柱の間へワープする。
雷晶霊の部屋
※ヴォルトに話しかけると晶霊柱の間へワープする。
BOSS ●エレメンタラー ●グレイヴキーパー×3
BOSS ●エレメンタラー ●グレイヴキーパー×3
仕掛け部屋⑤
仕掛け部屋⑥
F P301
E P301

BOSS ●シゼル ●(ネレイド)、ネレイド





G P301

譲れぬ信念を賭けた戦い

Shizel Castle

MAP//P300 シゼル城

すでに運命はセイファートの手を離れた。今を望むリッドたちと、無にすべてを求めるシゼルの想いが、バテンカイトスの彼方で交錯する。

EVENT NO 68 最終決戦の前に忘れ物はないか？

CHART//P091

レグルスの丘で入手した「せいうんせき」をバリル城でアイラに渡し、セイファート観測所へガレノスを送り届けると、ついに黒体=シゼル城へ突入可能になる。シゼル城は中継基地から北東または南東へしばらく進むと見えてくる、セイファートリングの中に存在する。シゼル城にはインフェリア側とセレスティア側どちらのオルバース界面からでも突入できるが、城から外に出ると、バンエルティア号は必ずセレスティア側の界面にいることを覚えておこう。シゼル城内部に突入すると、まず入口のところでリッドたちの会話がある。シゼル城への突入と突入直後の会話が発生条件となっているサブイベントがいくつかあるので、本格的な攻略のまえにそれらをクリアして、味方パーティを強化しておくとよい。オススメのサブイベントは、セレスティア7大秘宝の「プッシュベイビー」と「デッキブラシ」、フォッグの武器「メガグランチャー」の開発。「プッシュベイビー」は直接役立つわけではなく、ジイニのオークションに出品するためのレアアイテム。「プッシュベイビー」ほどの価値あるアイテムなら軽く10万ジイニ通貨以上稼げるので、それを元手にオークションショップで強力な武器防具を購入するのだ。またリッドの武器**「ラストフェンサー」**も、まだ持っていないなら入手しておきたい。各イベントの詳細は、P328からの紹介ページを参照してほしい。



ラストフェンサー　物理属性の武器としては最強クラス。攻撃力が高いのはもちろん、攻撃ヒット時に一定の確率でリッドのHPが最大値の4パーセント回復する。ちなみにラストフェンサーは直訳すると"最後の剣士"。決戦に望むリッドにふさわしい武器と言えるだろう。

大晶霊の力を借りて魔法陣を起動

シゼルの待つ最深部までたどり着くためには、まず晶霊柱の間にある6本の柱にそれぞれ水、風、火、地、氷、雷の大晶霊の力を注ぎ込み、その力で最深部へと続く魔法陣を起動させる必要がある。シゼル城の入口へ到着したら、まず右側の通路から晶霊柱の間を目指して進もう。途中のエレベータでは、最初に"下へ行く"を選び、降りた先のマップから左へ移動する。次のエレベータは自動的に下へ降りていき、到着したマップから右へ進めば晶霊柱の間へたどり着くことができる。なおエレベータを利用して脇道を隅々まで探索すれば、貴重な武器防具や飛行艇の入手に必要な「やみのたま」が入手できる。



さらに時の間では、時の大晶霊**ゼクンドゥス**と契約することも可能だ。シゼル城の構造に慣れてきたら、すべてのマップを回って味方パーティを強化するといいだろう。入口左側の通路を確保(P301参照)しておくと、晶霊柱の間から簡単に入口へ戻ることが可能になることも覚えておきたい。晶霊柱の間にある6本の柱は、いずれかの柱を調べると、その柱に対応するマップへワープする仕組みだ。ワープ先のマップで柱に対応する大晶霊の力を注入し、これをすべての柱について行なうと、晶霊柱の間中央の魔法陣が起動する。ちなみに晶霊柱の間は、部屋そのものがロードポイントとしての機能を有している。



2つセットで床の動きを覚えよう

晶霊柱の間一番左の柱は仕掛け部屋①へ通じていて、そこでは細い通路と移動床で構成されたパズルが行く手を阻む。乗ると移動する8つの床は、Aに乗るとA'も動く、という具合に2つの床がセットになっている。さらにボスのいる部屋へと続く扉はマップ下方のスイッチを押すと開く。床の初期配置、ならびに同時に動く床の組み合わせ、移動先を示す左図を参考に攻略してほしい。ちなみに最短手順は、Ⓑ→Ⓒ→Ⓓ→Ⓓ→Ⓑ→Ⓐ→スイッチを押す→Ⓐ→Ⓑ→Ⓓ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓒ→Ⓓ→扉となる。



ゼクンドゥス　戦わずとも契約してくれるナイスな大晶霊。契約後に再度時の間を訪れると戦いを挑むことも可能(P359参照)だが、勝つためにはかなり苦労させられるだろう。「テイルズ オブ ファンタジア」のダオスによく似た技を使うが、何か関係はあるのだろうか？

エレメンタラーを倒して先へ進もう

仕掛け部屋①を抜けるとグレイヴキーパー×3、エレメンタラーの敵パーティが待ち受けている。エレメンタラーは守っている部屋の属性に対応した100パーセントの耐性を持ち、たとえば風晶霊の部屋の前にいるエレメンタラーには風属性の攻撃がほとんど効かない。戦闘が始まったら、まずグレイヴキーパーをスプレッドの連発で倒し、誰か1人をガード役としてエレメンタラーの前へ移動させよう。そしてエレメンタラーの**チョップ攻撃**をガード役が防いでいるあいだに、後方から晶霊術で攻撃すればあっさりと勝てるはずだ。エレメンタラーとの戦闘後、各大晶霊の部屋の祭壇を調べ、大晶霊の力を注入すると、晶霊柱の間へ自動的に戻る。



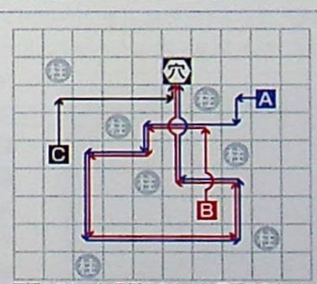
火晶霊の仕掛けはタイミングが命

晶霊柱の間の左から2本目の柱は仕掛け部屋②へ通じる。この部屋では入口の燭台を調べると発生する光を、出口の燭台まで消さずに誘導することが目的。近づくと床まで下がる壁は、上に乗っている限り下がったままにしておける。スイッチを踏むとスライドする燭台は、前の燭台から光が離れた直後のタイミングにスイッチを踏もう。最後から2つめの燭台に光を移すときは、まず壁の上で待ち、光が壁の上まで来たらスイッチを踏みに行こう。次のエレメンタラーは、火属性に耐性がある。

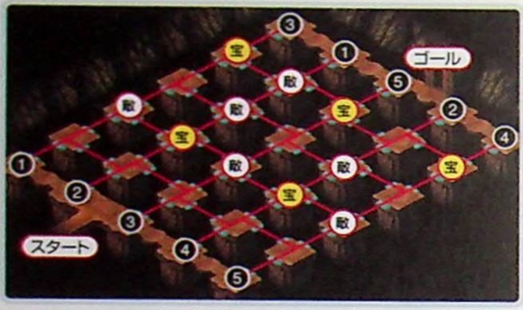


一番落としやすい石は最後に残す

左から3本目の柱は仕掛け部屋③へ通じている。この部屋にある石は、◎ボタンで押すと、押した方向へ障害物に当たるまで滑っていく。この性質を利用して、3つの石を出口付近にある"穴"へ落とせば出口が開く。一見すると左上の石Cから落せばいいように思えるのだが、この石をストッパーにしないと残る2つの石が落とせないので注意。右図を参考に、右上の石Aから順序よく穴へ落としていこう。仕掛け部屋③の先にいるエレメンタラーは、水属性に耐性を持っている。



チョップ攻撃　エレメンタラーはチョップ→キック→フォースレーザーの3段攻撃を得意としているのだが、最初のチョップさえガードするか空振りさせれば、続く攻撃を行なうことは絶対にない。上記の攻略法はネレイドの迷宮でも応用できるので、ぜひ覚えておこう。



どの通路を選んでも正解

晶霊柱の間の左から4本目の柱は仕掛け部屋④へ通じている。この部屋は図のようにアミダクジとなっていて、5つあるスタート地点のどれかへ進んだ時点でゴールまでのルートが決まる。どこからスタートしてもゴールまではたどり着けるので、クリアするだけなら問題はない。敵シンボルに触れると戦闘になる（P303参照）ものの、敵がほとんど移動しないため、準備をしてから余裕を持って戦うことができる。ゴール側からは引き返せないため、宝箱を全部取るのなら一度地晶霊の部屋から晶霊柱の間へワープして戻ってこよう。仕掛け部屋④を抜けると、地属性に耐性を持つエレメンタラーが待っている。

準備が整ってから火を灯す

晶霊柱の間の左から5番目の柱は仕掛け部屋⑤へ通じている。この部屋では、右方にある時計板をソーサラーリングで撃って8つの炎を灯し、炎がすべて消えてしまうまえに、7本の氷柱を四隅に開いた穴へ落とすとクリアになる。氷柱には赤と青の2種類があり、対応する色の穴でないと落とせない。炎を灯してから氷柱を動かしていても間に合わないが、穴の色は変化しないので、事前に氷柱を移動させてから炎を灯せば簡単にクリアできるだろう。仕掛け部屋⑤を抜けると、氷属性に耐性を持つエレメンタラーが待っている。



フリーズリングで結晶を撃つ

晶霊柱の間の一番右の柱は仕掛け部屋⑥へ通じている。この部屋では、空中で回転している4色の結晶をフリーズリングで撃って落とし、下の床に固定されている同じ色の結晶と組み合わせることで先へ進めるようになる。結晶は撃つと真下に落ちるので、上下の結晶の色が揃った瞬間にフリーズリングを発射すればよい。結晶にうまく氷粒を当てられないときは、■ボタン＋方向キーで、位置を変えずに向きだけを変えるテクニックを使ってみよう。仕掛け部屋⑥の先で待つエレメンタラーの耐性は雷属性。装備と特技・術の選択を間違えないように。



アミダクジ　縦線の1つをスタート位置に決め、"ぶつかった曲がり角は必ず曲がる"というルールでゴールまでライン上をなぞっていく運試しのクジ遊び。ちなみに宝箱を回収するときは、まず5番のルートを通り、次に2番か4番のルートを通ると効率がよい。

BOSS シゼル

晶霊柱の間の魔法陣から先へ進むと、いよいよシゼルとの対面である。シゼルの部屋へ入ると会話後すぐに戦闘が始まるので、前もってHPとTPをしっかり回復しておくように。シゼルの攻撃は闇属性のものが多いが、火や光属性の晶霊術も使うため、光と闇の両方に耐性のある「プリティミトン」や全属性に耐性のある「スピリットローブ」「リフレクトリング」などを装備しておくとよい。シゼルのパラメータや攻撃方法は、以前バリル城で戦ったとき（P247参照）と何ら変わっていない。味方パーティがレベルアップしていて、かつ闇の極光術エターナル・ファイナリティを極光波（エターナル・インフィニティ）で完全に防げるようになったぶん、状況は有利になったと言えるだろう。さらに**極光波**を発動させると、味方全員のHPが最大HPの20パーセント回復するうえ、戦闘不能を含むあらゆる状態異常が治る。エターナル・ファイナリティを確認したら、剣が降ってくる演出のあいだに◎、⊗、▣ボタンを押しっぱなしにしておくことで確実に極光破を発動できるはずだ。エターナル・ファイナリティさえ封じてしまえば、普段通りに戦っていればシゼルを倒せるだろう。なおシゼルは晶霊術の詠唱を始めると無敵状態になり、こちらの攻撃をまったく受け付けなくなる。シゼルが詠唱を始めたら、号令「まもりをかためろ」を発動して一時的に味方の行動を控えさせて、TPを節約するといいだろう。最後に、シゼルを倒したあとで、回復する時間もなくネレイドと連戦になることに気を付けてほしい。シゼルにある程度ダメージを与えたら、最後の決戦に備えてメルディかキールのどちらかを味方のHP回復に専念させよう。





極光波　エターナル・ファイナリティなどの闇の極光術に対抗できる唯一の力。一応、リッドを戦闘から外したままシゼルやネレイドに勝つことも可能だが、それで相手が闇の極光術を使わなくなるわけではない。まさに骨折り損のくたびれもうけである。

TOWN

バンエルティア号（第3段階）

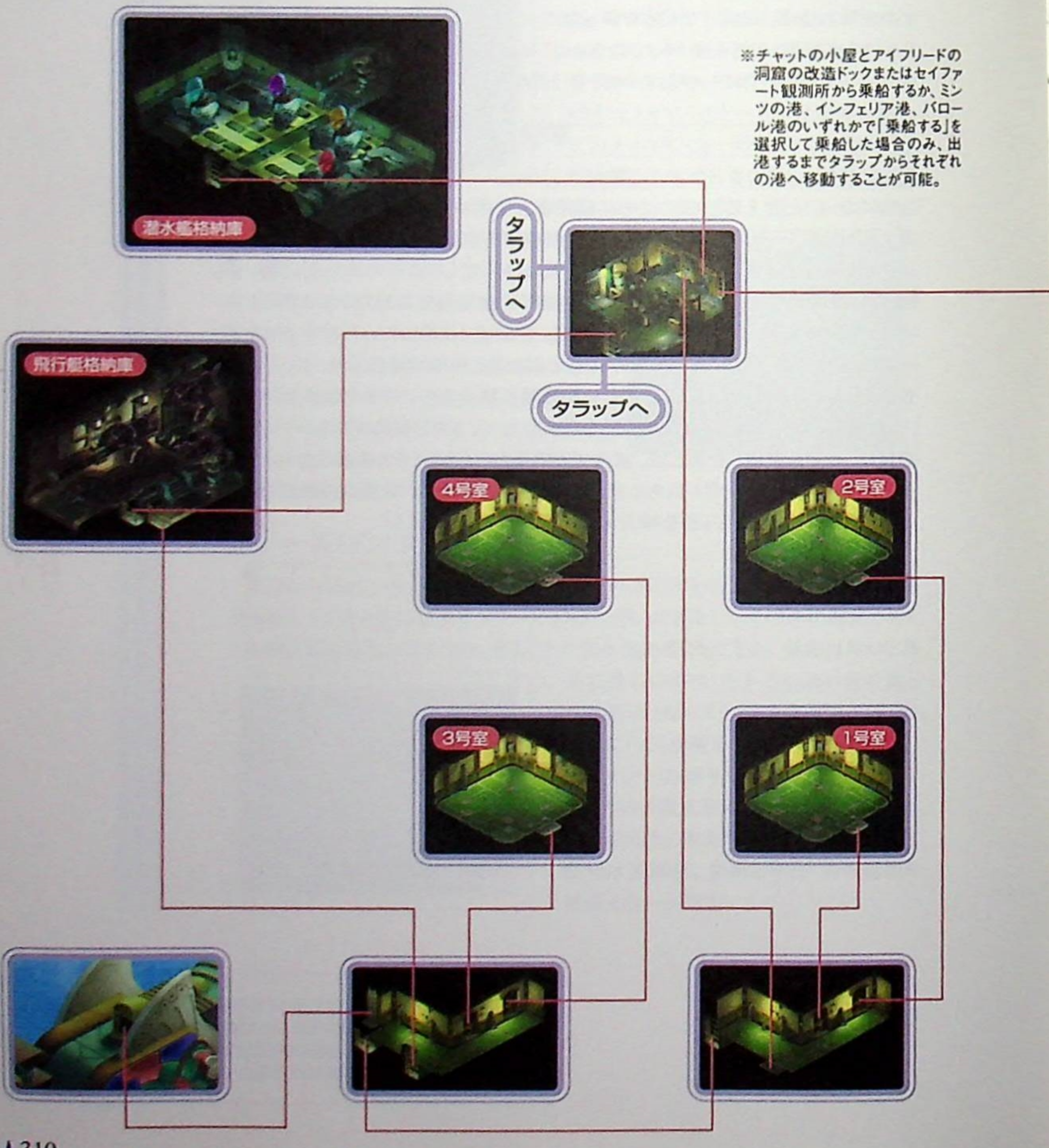
EVENT NO. EX

CHART/P092



SUB EVENT

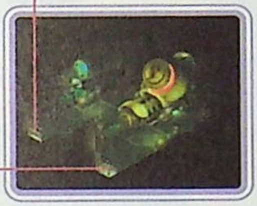
オプション船室 P353



※チャットの小屋とアイフリードの洞窟の改造ドックまたはセイファート観測所から乗船するか、ミンツの港、インフェリア港、バロール港のいずれかで「乗船する」を選択して乗船した場合のみ、出港するまでタラップからそれぞれの港へ移動することが可能。







MAP//P310 バンエルティア号（第3段階）

重力からの解放

「ひかりのたま」と「やみのたま」を入手した一行は改造ドックを訪れた。古代文明の技術によりバンエルティア号はさらなる改造を受ける。

EVENT NO. EX 飛行艇と空き部屋の増設

CHART//P092

バンエルティア号が第3段階になると、飛行艇格納庫と2つの空き部屋が増設される。第1段階や第2段階に比べ内部は格段に広く複雑になっているから、慣れるまで迷わないようマップを見ながら移動しよう。一度改造した部屋を空き部屋に戻すには170000ガルドもかかってしまうから、空き部屋を改造するときは慎重に選択しよう。改造するまえに事前にセーブしておけば安心だ。**飛行艇**を入手したことにより、今まで行けなかった様々な場所へと行けるようになり行動範囲が格段に広がる。飛行艇に乗るにはバンエルティア号を操作中に■ボタンから開くトラベルメニューと、船内の飛行艇格納庫から乗り込む方法、フィールドのトラベルメニューから呼び出す方法の3種類がある。飛行中はフィールドマップの平地のみ着陸でき、海上なら■ボタンでバンエルティア号を呼び着陸することができる。



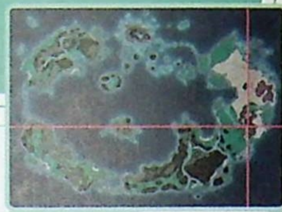
飛行艇　別名アイバード。キールが言うには、晶霊の生み出す力を浮力に変え飛行する仕組みになっているようだが詳細はまだ解明できていない。着陸は平地のみ行なうことができるが、乗り込むときは地形に関係なくどこでも呼ぶことができる不思議な乗り物。乗り込むときだけ、ハシゴやロープを使っているのだろうか？

Craymel Hot Spring

晶霊温泉

EVENT NO. EX

CHART☞P092

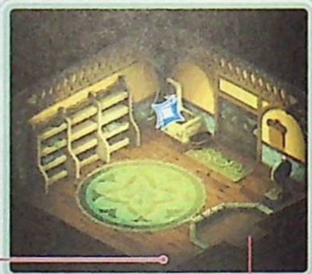


GPS 208.108

SUB EVENT

レンズ収集	P329
エタポケ4	P338
秘技習得チャット「バラライボール」	P350

入手可能なレンズ枚数 2枚



アイフリードのモニュメント「バラライボール」



受付　入浴料600ガルド



フィールドへ

フィールドへ

水晶霊と火晶霊の恵み

Craymel Hot Spring

MAP//P312 晶霊温泉

水晶霊と火晶霊の影響力が衝突する場所には温泉が涌くといわれている。水晶霊の河と火晶霊の谷の中間にあたる山脈を調べていくと……。

EVENT NO EX 様々なサブイベント

CHART//P092

火晶霊の谷の南、山岳に囲まれた森林の中に晶霊温泉はある。入浴料は仲間の人数に関わらず一律600ガルドで、HPの回復の効果がある。晶霊温泉に入浴したとき、チャットが仲間にいるとチャットの特技修得「パラライボール」(P349参照)が、エタポケ4「あっちむいてファラ」(P338参照)のイベント中にキルマフルーツを15個持っている場合は「ほしかわ」を入手するサブイベントが発生する。また、ここでは2枚のレンズを入手することができる。取り忘れのないように。



大胆？ メルディ





リッドのステータスの幸運が90以上(装備品の修正値を含まない)のときに晶霊温泉に入浴すると、リッドとキールが入浴している男湯に、なぜかメルディが入っているというイベントが発生する。メルディと出会ったリッドは慌てふためき、キールは温泉から出ることができずのぼせてしまう。アイテムや称号が入手できるイベントではないが、興味があるなら見てみよう。

ちなみにリッドとキールが入浴中にメルディと遭遇するイベントと、先に紹介した2つのサブイベントの発生条件が同時に満たされていた場合には、チャットの特技修得「パラライボール」、エタポケ4「あっちむいてファラ」、リッドとキールが入浴中にメルディと遭遇するイベント、の順で発生する。

ほしかわ　「キルマフルーツ」を晶霊温泉に浸すことで皮がむけ、その皮を干すとできるアイテム。「たきぎむし」と「やまつの」と一緒に煎じることにより、腰痛の妙薬「ホウテイバンリ」を作ることができる。エタポケ4「あっちむいてファラ」を入手するために必要。

幸運　各キャラクターごとに設定されていて、ステータス画面を見れば現在のパラメーターを確認できる。宿屋や岬の砦などの宿泊施設に泊まるたびに、1～100のあいだで変化する。あまり目立たない数値だが、モンスターとのエンカウント率や凍結後に受けるダメージなどに影響している。(P041参照)

TOWN

ねこにんの里

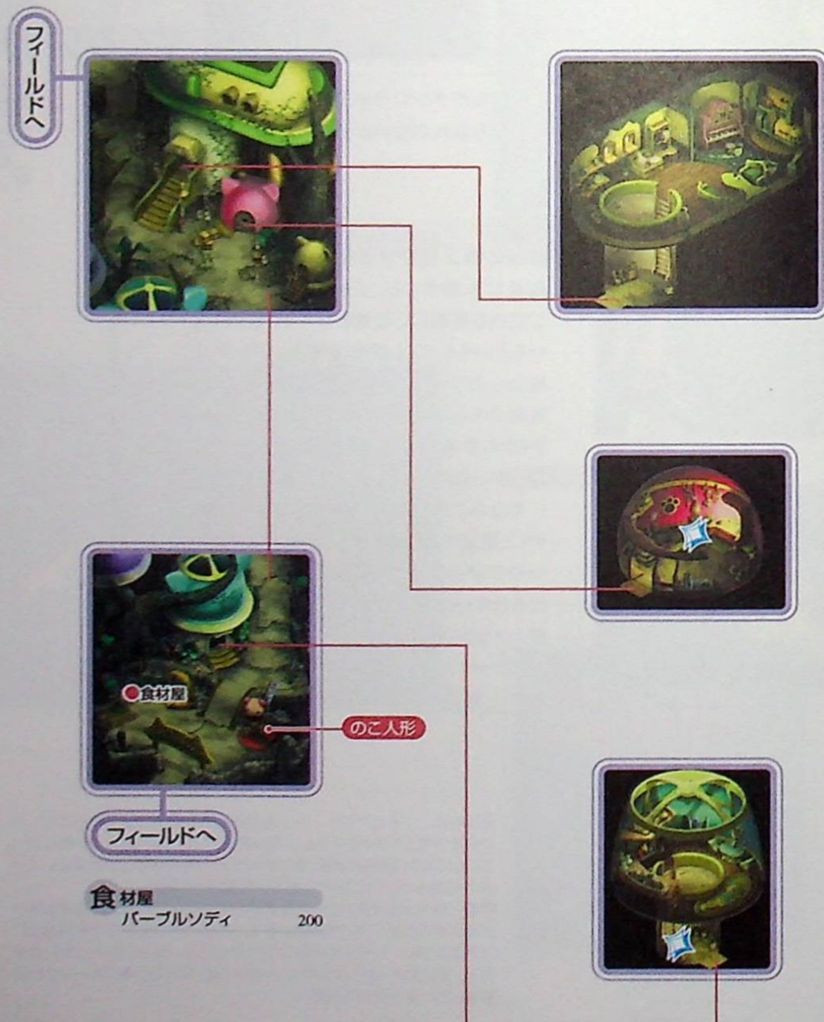
EVENT NO. **EX**
CHART☞P092



GPS 120.109

SUB EVENT
- レンズ収集 P329
- セレスティアの7大秘宝「楽園」 P363

入手可能なレンズ枚数 2枚



食材屋

パーブルソディ	200

伝説の種族が住む隠れ里

MAP//P314　**ねこにんの里**

セレスティアの7大秘宝「楽園」。そこには人間であって人間でない伝説の種族ねこにんが住むという。

EVENT NO. EX 伝説の種族ねこにん

CHART//P092



最初にねこにんの里に入ると、セレスティアの7大秘宝「楽園」のサブイベントが発生する(P363参照)。「楽園」のイベントが終了し、再度ねこにんの里を訪れたときから里の中を自由に移動することができるようになる。その際ねこにんたちは「楽園」のイベントでリッドたちが語ったお話を里のいたるところで真似している。また、ねこにんの里の民家には2カ所にレンズがある。忘れずに入手しておくように。

「パープルソディ」を購入しよう



里の入口付近の食材屋では、「パープルソディ」を200ガルドで購入することができる。「パープルソディ」は、8種類のマスター料理を調理するために必要となる重要な食材。購入できる場所は、地晶霊の廃坑内のノームの集落とここだけなので、ねこにんの里に立ち寄ったときは持てる限度まで購入しておくといいだろう。

のこのきのこ



のこ人形の横にいるねこにんに話しかけると、**のこのきのこ**を無料で食べさせてくれる。のこのきのこを食べると、宿屋や宿泊施設と同じようにHPとTPが完全に回復しさらに状態異常も治る。このイベントはねこにんの里に入るたびに何度でも利用できるから、今後里の近くに訪れたときは回復施設として活用していこう。

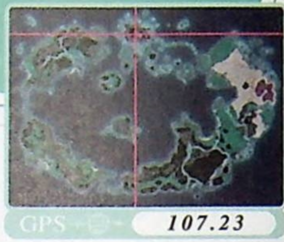
パープルソディ　4種類あるセレスティア特産の香辛料のうちの1つ。主に隠し味として使う。マスター料理には最大HPとTPを増加させるものがあり、「パープルソディ」の使用頻度は高い。ねこにんの里では1つずつしか買うことはできないが、ノームの集落ではまとめて購入することができる。ねこにんたちも極端な味付けの料理が好きなのだろうか?
のこのきのこ　"のこ"の頭に生える"きのこ"のこと。食べると体調を完全に回復する効果がある。

Glimmer Spire

きらめきの塔

EVENT NO. EX

CHART//P092



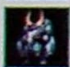
SUB EVENT

ドルアーガセット「ジェットブーツ」	P362
ドルアーガセット「ゴールドアーマー」	P362
セレスティアの7大秘宝「S.D」	P363

MONSTER



ACローバー No.212 P393
弱点：火
耐性：光闇



アントラー No.182 P395
弱点：雷
耐性：風火地



ガンナー No.253 P399
弱点：水 雷
耐性：



セージ No.208 P406
弱点：
耐性：火 光闇



ブリーズキーパー No.199 P417
弱点：火 闇
耐性：水風 雷



メデューサ No.072 P421
弱点：氷雷
耐性：水 火

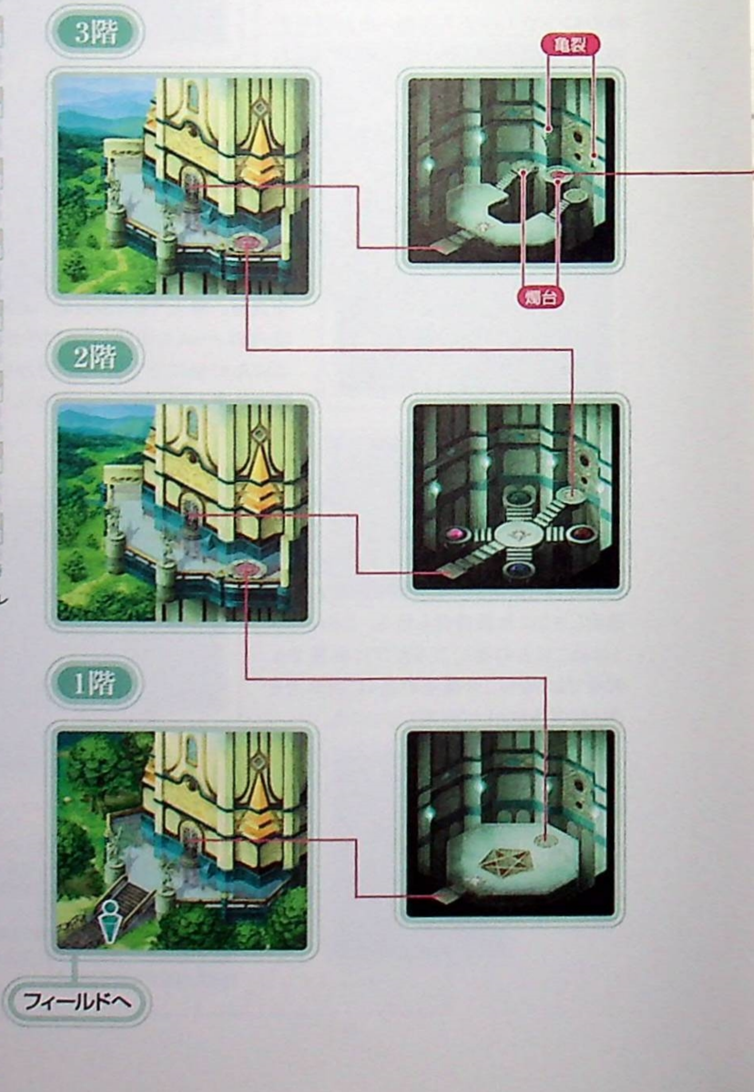


レイニーオールド No.132 P423
弱点：
耐性：



ワルキューレ No.040 P425
弱点：
耐性：物水風火地氷雷光闇元時

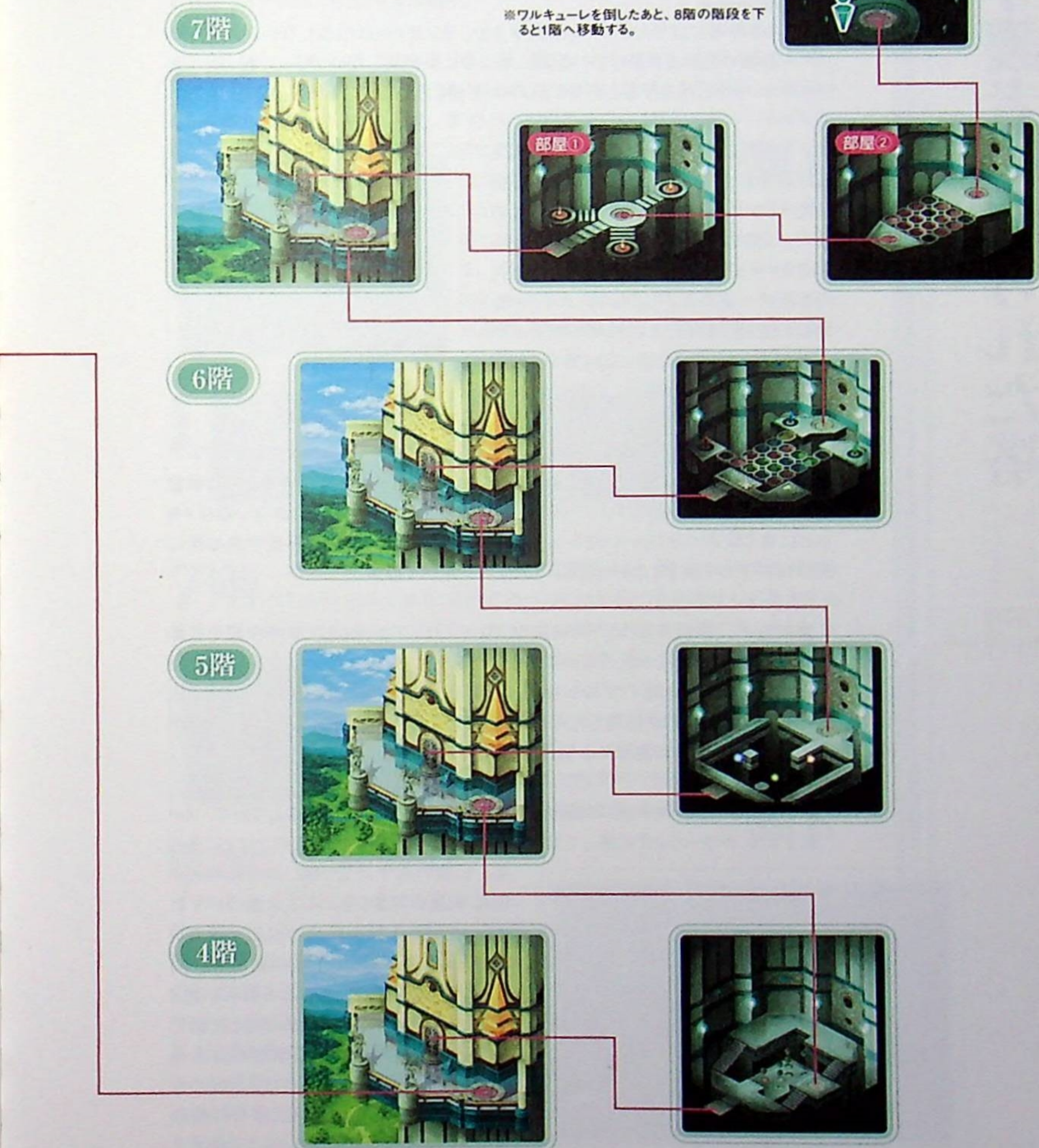
※ワルキューレ以外のモンスターは、ワルキューレを倒したあと出現するようになる。



宝箱×19

むらさきのかけら	ラベンダー	ジェットブーツ
19125ガルド	エリクシール	あおのかけら
ベルベーヌ	あかのかけら	ルーンボトル
BCロッド	17595ガルド	セージ
ビームシールド	セボリー	みずいろのかけら
マグログミ	きいろのかけら	ゴールドアーマー
みどりのかけら		





天空の守護者に守られた塔

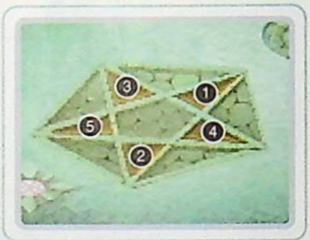
空高くそびえ立つ塔に向かったリッドたちは、その頂上で天空の守護者ワルキューレと出会うことになる。

EVENT NO. EX モンスターの出現

CHART/P092

きらめきの塔にはワルキューレを倒すまで、モンスターは出現しない。よってモンスター図鑑の完成を目指しているなら、ここでしか出現しないブリーズキーパーとレイニーオールドと遭遇するためワルキューレを倒したあと再度訪れる必要がある。

1階



きらめきの塔は1フロアごとに仕掛けがあり、その仕掛けをクリアしなければ先のフロアに進めない。1階には星形に配置された5カ所のスイッチがあり、すべて点灯させると次のフロアへ進めるようになる。スイッチを踏むと踏んだ場所とその両隣の明かりが、点灯していると消え、逆に消えていると点灯する。具体的な解方は、右図の順番でスイッチを踏めばいい。

2階

2階の中央の床へ行くと、上下左右4カ所にあるランプがランダムで10回光る。その後、スタートと表示されたら、光った順番と同じ順番でランプを調べると先のフロアへ進めるようになる。手順を覚えきれないならメモなどに書き留めておくといいだろう。途中で間違ってしまったら、再度中央の床に行けば再びやり直すことができる。

3階

壁にある2カ所の亀裂をフリーズリングで凍らしてスキマ風を止めたあと、2カ所の燭台にソーサラーリングで火を灯せば中央に床が出現する。先に亀裂を塞いでおかないと、燭台に火を灯すことができないので注意しよう。中央に床が出現したらそこへ移動し、しばらく待とう。すると階段が出現し、次のフロアに進めるようになる。

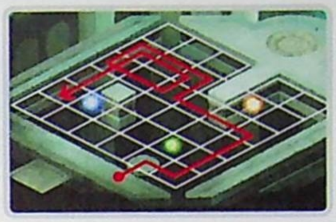
4階

部屋の中央には緑色と黄色の水晶が3個ずつ浮遊していて、ソーサラーリングで撃ってすべて光らせた状態にすれば次のフロアに進める。水晶の真下の青、緑、赤の床の丸い色は水晶の高さを表わし、水晶のいずれか1つを撃つと床が同色の水晶すべてが高さを変える。さらに水晶の高さによってソーサラーリングが当てられる場所が決まっていて、水晶の真下の床の色と左図で色づけした床の色が同じ場合のみ水晶に光線が当たる。具体的には、左図の番号順で水晶を撃てばいい。番号の横の色は、撃てる床の場所を表わしている。



5階

入口付近の床に乗って移動すると、リッドたちが乗っている床と対岸にある透明な床が上下と左右逆に動き出す。その透明な床を、赤、青、緑の3カ所の光の玉に移動させると次のフロアに行けるようになる。ちなみにリッドたちが動かしている床は、赤、青、緑の光の玉の場所へ移動することができない。具体的なルートは、右図の矢印通り。



6階

このフロアには、赤、青、緑、黄のパネルがあり、そのパネルを渡って赤、緑、青の柱を調べると次のフロアに行けるようになる。赤のパネルを踏むと青のパネルが消え、青のパネルが消えているときに赤のパネルを踏むと青のパネルが出現する。同じように青は緑に影響し、緑は赤に影響している。消えてしまったパネルには移動することができない。また黄色のパネルだけは例外で、踏んでも他のパネルに影響することはなく、赤、青、緑のパネルのいずれかを踏むと、柱へと続く3カ所のパネルをワープする。その順番は、青の柱へ続くパネルから始まり、緑の柱、赤の柱、青の柱……の順で繰り返す。具体的には、手順❶～❸の矢印の通りパネルを渡っていけばいい。

手順❶



手順❷



手順❸



7階

部屋②を通過すれば次のフロアに進めるが、所々に部屋①に戻されてしまうパネルがあり、それを調べるには部屋①を利用する必要がある。部屋①では3カ所に炎があり、炎をソーサラーリングかフリーズリングで撃つたび、赤から始まり、青、緑、赤……の順で色が変化する。炎をいずれかの色に統一すると部屋②のパネルもそれぞれの色と無色に変化する。この無色のパネルが戻されるパネルで、3色すべてを確かめて避ければいい。具体的なルートは、左図を参照。



BOSS ワルキューレ

ワルキューレとはリッド1人での戦闘となる。ワルキューレはすべての属性に高い耐性を持っているが、魔神剣で攻撃する後述の戦術をとるなら一番攻撃力の高い武器を装備すればいい。防具も一番防御力の高いものと、物理属性攻撃のダメージを軽減できる「プロテクトリング」を装備する。戦闘が始まったら画面端に移動、ワルキューレが画面内に現れたタイミングで魔神剣をキャンセルして魔神連牙斬で攻撃し、相手が転倒している隙に反対の画面端に逃げる。これを繰り返す。もしワルキューレが走ってきたら、魔神剣が当たらないのでこちらも走って反対側に逃げよう。このときすれ違いざまの攻撃を受けないように、移動速度が上がる「エルヴンブーツ」を装備しておくといい。勝利すると「S・D」を入手できるようになる(P363参照)。

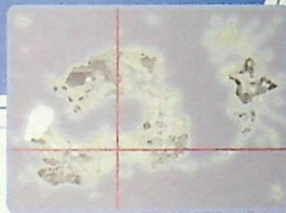
DUNGEON

Nereid's Labyrinth

ネレイドの迷宮

EVENT NO. **EX**

CHART/P092



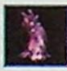
GPS 44.62

※インフェリア側界面のGPS(43.30)

SUB EVENT

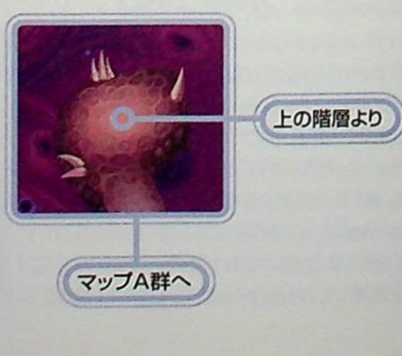
- ドルアーガセット「Bラインシールド」 P362
- ドルアーガセット「Hガントレット」 P362

MONSTER

	名前	No.	ページ	弱点	耐性
	ACローバー	No.212	P393	火	光闇
	アントラー	No.182	P395	雷	風火地
	インプルスス	No.099	P396	光	風 闇
	イビルリッパー	No.238	P395	光	闇
	エレメンタラー	No.249	P397	—	※データページ参照
	ガンナー	No.253	P399	水 雷	—
	クビトゥム	No.094	P400	光	闇
	ストロングホーン	No.181	P405	水	地
	テラー	No.113	P.409	—	—
	テリブルテンタクル	No.239	P409	光	水 闇
	トライゴン	No.187	P409	光	火地 闇
	ネレイド	No.255	P411	—	—
	(ネレイド)	No.254	P411	—	物水風火地氷雷光闇元時
	ハーピー	No.068	P412	風	水 氷
	ヒアデス	No.225	P414	光	物水風火地氷雷
	ビッグフット	No.111	P414	火	氷
	ファイアクラウド	No.112	P415	水 氷	火 雷
	ファイアバグ	No.214	P415	水 氷	火
	フライングポリープ	No.226	P416	光	闇
	プリーブ	No.206	P417	雷	地 光
	ヘルカイト	No.217	P418	水 氷	火
	ミラージュナイツ	No.223	P421	—	火地 雷光闇
	ラウカマール	No.116	P422	光	風 闇
	リビングアーマー	No.228	P422	—	物水風火地氷雷光闇元時



※ネレイドの迷宮は6つの階層からなり、各階層のボスを倒すと次の階層へ進むことができる。第6階層のボスを倒してマップを出るか、第6階層のボスに全滅させられると強制的にダンジョンの外へ運ばれる。

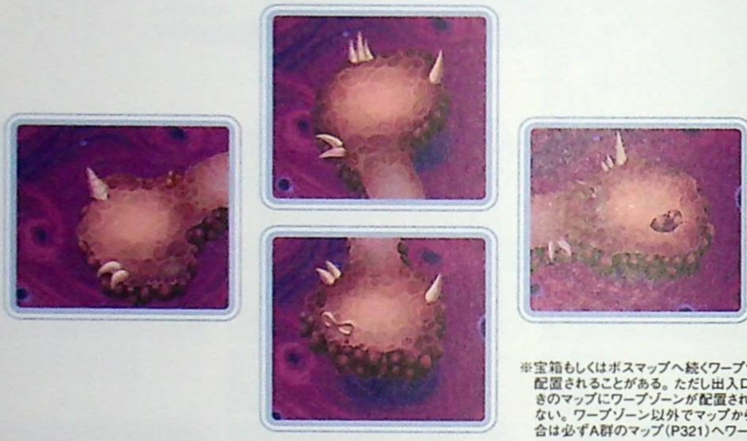


マップA群

※A群に含まれるマップは出入口の向きに矛盾がなければ相互につながる可能性がある。またある条件を満たすか、ランダムでB群のマップ（P322）にワープする。



マップB群



※宝箱もしくはボスマップへ続くワープゾーンが配置されることがある。ただし出入口が上向きのマップにワープゾーンが配置されることはない。ワープゾーン以外でマップから出る場合は必ずA群のマップ(P321)へワープする。

宝箱一覧 ※宝箱の中身は以下のうちからランダムで決定

レモングミ	せきしょうせき	むらさきのかけら
パイングミ	みどりのかけら	ししょうせき
ミラクルグミ	りょくしょうせき	しろのかけら
エリクシール	きいろのかけら	はくしょうせき
みずいろのかけら	きしょうせき	くろのかけら
すいしょうせき	あおのかけら	こくしょうせき
あかのかけら	せいしょうせき	





※第1～第5階層のボスを倒すと、ボスがいた場所が次の階層へ続くワープゾーンになる。第6階層のボスを倒すと、マップの出口からダンジョンの外へワープできる。各階層のボスと、ボスを倒した際に入手できるアイテムは以下の通り。

第1階層 エレメンタラー、ハーピー
入手アイテム：グーングニル、ペルシャブーツ

第2階層 エレメンタラー、ファイアクラウド
入手アイテム：スターシークレット、ミスティシンボル

第3階層 エレメンタラー、ストロングホーン×2
入手アイテム：スターヘルム、Bラインシールド

第4階層 リビングアーマー、ビッグフット
入手アイテム：スタークローク、スターブレス

第5階層 ヒアデス、ラウカマール×2
入手アイテム：ガイアクリーヴァ、リバヴィウサー

第6階層 ネレイド、(ネレイド)
入手アイテム：Hガントレット(玉座を調べる)

事象の彼方に広がる悪夢

かつて人々に“勇者”と呼ばれ、それ故に運命に呑み込まれた男がいた。インフェリアに住む者なら誰もが知る、その人物の名は……。

EVENT NO. EX “力”求めし者たちを誘う迷宮

CHART//P092

ネレイドの迷宮へ挑むためには、一度ゲームをクリアしている星マーク付きのセーブデータが必要（P076参照）である。条件を満たしたデータでオルバース界面へ行くと、中継基地の南西に紫色の球体が出現しているはずだ。なおネレイドの迷宮内部には、インフェリア側とセレスティア側どちらの界面からでも進入できる。



ダンジョン特有のルールを覚えよう





ネレイドの迷宮へ一度進入すると、外へ出られるのは第1～第5階層のボスを倒して次の階層へ向かうときと、第6階層のボス直前、そしてネレイドに負けたときに限られる。そのうえ第1～第5階層のボスに負けた場合はリトライすらできないという、非常にシビアなダンジョンだ。また第1～第5階層は1つの階層を任意のキャラクター1人で攻略しなければならない。攻略キャラクターは、外から迷宮に入ったときと、ボスを倒して次の階層へ進んだときにパーティの中から選択する。原則として同じキャラクターは一度しか選べないが、パーティ人数が4人の場合に限り、第4階層までに一度選択したキャラクターを第5階層でも選択できる。第5階層をクリアして第6階層に入ると、再び全員が揃う。ネレイドの迷宮では移動時に一切のアイテムが使えないため、戦闘時に**HPやTPを回復**できる「ホーリィクローク」や「メンタルリング」が重要になる。単独行動中は待機させているキャラクターの装備を変更できないので、迷宮に入るまえと各階層のボスを倒したあとに、複数のキャラクターに使わせたい防具や装備品を必ず外すように心がけよう。また迷宮へ入るまえに料理の熟練度を上げておけば、何かと役に立つはずだ。

HPやTPを回復　第5階層までは、戦闘が発生すると自動的にホーリーブレスの効果を受けられる。そのおかげでHPの低いキャラクターでも結構ねばれるが、先の階層になるほど敵が強くなるので、第1階層はHPが低く直接攻撃の苦手なメルディかキールで攻略しよう。

ワープゾーンにたどり着くコツ

マップのつながりはランダムで、画面を切り替えるたびに毎回変化する。マップを切り替えていればいずれはボスのいる部屋へ行くためのワープゾーンが現われるが、入ってきた方向とは違うマップへ出ていると、より早くワープゾーンが出現する。また下へマップを切り替えたときは絶対にワープゾーンが出現しないので、ある程度マップを移動したら、上、右、左のいずれかへ重点的にマップを切り替えてみよう。まれに置いてある宝箱は、場所も**中身もランダム**（P322参照）である。



基本方針は"逃走"と"ガード"

ボスが強くなる先の階層をリッドやファラに任せるため、第1～第3階層はメルディ、キール、チャット、フォッグの4人で攻略していくこと。HPの多いフォッグと、特技エターナルスローを持つチャットはまだよいが、メルディとキールで戦闘に勝ち続けることは難しい。無理に戦うよりも、「エルヴンブーツ」と「マジックミスト」を装備させておき、戦闘開始と同時に逃げてしまったほうがよい。とくにミラージュナイツを相手にすると、ファイアボールを連射されて身動きできずに倒されてしまうこともある。また突進力のあるインプルススからも逃げにくい。画面端で囲まれた場合、ある程度のダメージは覚悟して、ダッシュで逆サイドへ走り抜けてしまおう。



BOSS エレメンタラー

第1～第3階層のボスは、シゼル城でも出現したエレメンタラー。第1階層が風、第2階層が火、第3階層が地属性に、それぞれ100パーセントの耐性を持っている。いっしょに出現する敵は本編の序盤～中盤までに出会うモンスターなので、開始直後の攻撃で簡単に倒すことができるはずだ。相手がエレメンタラーのみになったら、シゼル城のときと同じように、チョップ攻撃をガード→反撃→再びガード、という戦法でダメージを与えていこう。チョップ攻撃は何度か連続して行なうこともあるので、むやみに画面端へ追いつめるのではなく、チョップ攻撃をガード後にエレメンタラーが離れていくのを待ってから、晶霊術などで遠距離から攻撃しよう。



中身もランダム　ネレイドの迷宮では、宝箱の中身が表示された直後に◎ボタンを連打すると、同じアイテムがもう1つ手に入ることがある。中身は回復アイテムや大晶霊用のかけらなのでそれほどありがたみはないが、運良く宝箱を見つけたら、ぜひ試してみよう。

BOSS リビングアーマー

第4階層のボスはリビングアーマーとビッグフットのパーティ。戦闘が始まったらまず、フリーズランサーを使われるまえにビッグフットを倒してしまおう。リビングアーマーに対しては、リッドなら連携の最後を鳳凰天駆にして、リビングアーマーの裏へと回り込むように攻める。ファラの場合はマニュアル操作にして、ジャンプから鷹爪落瀑蹴→獅子戦吼、と繰り返すだけで勝てる。リビングアーマーは単発攻撃が多いので、ガード後に反撃する戦法も有効だ。ただし**蹴りからの弾割**には要注意。



BOSS ヒアデス



第5階層のボスは、本編ではアイメンで登場したヒアデスとラウカマール×2のパーティ。リッドの場合は鳳凰天駆を連発するだけで、ラウカマールとヒアデスを同時に攻撃できる。ヒアデス1人になったら距離を取り、魔神剣の連発でダメージを与えよう。接近されたら鳳凰天駆で逃げてしまえばいい。ファラの場合は、リビングアーマーのときと同じく、マニュアル操作での鷹爪落瀑蹴→獅子戦吼の繰り返しが効果的。鷹爪落瀑蹴は滞空時間が長いため、ヒアデスのカースドオーラを避けつつ攻撃できる。

BOSS ネレイド

第6階層のボスは、レグルス(＝ネレイド)と、ネレイドの2人が相手。(ネレイド)とネレイドは別々に攻撃を仕掛けてくるうえに、ネレイドには一切の攻撃が当たらない。(ネレイド)は近距離戦を得意としていて、その攻撃力はすさまじいの一言。味方全員を同時に攻撃されると一気に全滅させられかねないので、リッドの鳳凰天駆やファラの飛葉翻歩を使って(ネレイド)の左右に味方を分散させることが重要。(ネレイド)を挟み込んだら、攻撃は仲間に任せて、プレイヤーはアイテムや晶霊術での回復に努めるとよい。(ネレイド)はHPが1/2以下になると、おもむろに近寄ってきて威力の高い天下無双剣を使うようになる。天下無双剣の発動中はほとんどの攻撃を無効化するので、(ネレイド)が近寄ってきたらガードしてから反撃しよう。画面に天下無双剣の文字が見えたら急いで「リバースドール」を装備させる手もある。



蹴りからの弾割　イービルファイアー、剣の振り下ろし、蹴りを近距離でガードするとリビングアーマーに隙ができる。だが蹴りをガードしそこねると連続技の"弾割"でごっそりHPを減らされてしまうので、ガードが苦手な人にはあまりオススメできない。

COLUMN

特技・奥義の不思議な現象

リッドの極光壁は、通常ならそのあとは極光剣しか出せない。しかし、雷神剣または風雷神剣をキャンセルして極光壁を出したときのみ、極光壁発動中にリッドが自由に動けるようになる。このあいだに別の技を出すこともできるのだ。しかも、極光壁の効果が切れるまで◎ボタンを連打していれば、極光壁→特技→極光剣といった不思議なコンボを狙うことも可能だ。

ファラは点穴縛態から始動する秘奥義、火龍炎舞をキャンセルすることができる。やりかたは、点穴爆態後の4連携目を空中技にすること。すると、その後発動した火龍炎舞を各種特技でキャンセルできる。しかも、火龍炎舞を空中以外でキャンセルした直後に特技ボタンを離すとファラが自由に動けるようになるので、火龍炎舞からさらに連携を繰り出すことができる。



HPが減り極光壁が出せる状態になったら、雷神剣または風雷神剣を出す。



そしてキャンセルで極光壁を出すと、リッドを自由に動かせる。



そこから◎ボタンを連打すると、特技をキャンセルして極光剣が！



まずは点穴縛態を当てる。とはいっても、これが一番難しいのだが。



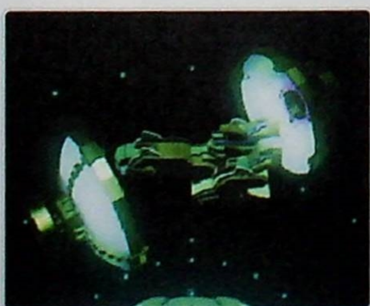
そして火龍炎舞が空中技から発動するように連携を組み立てよう。



すると、火龍炎舞をキャンセルして特技を出すことができる。

幻のCGムービー

『エターニア』ではCGムービーが随所に挿入されており、ゲームを盛りあげてくれる。しかし、ムービーの中には容量の問題でやむなく削除されてしまったものが存在する。それがバンエルティア号が第3段階へと改造されるときのCGムービーだ。没になったムービーの貴重なワンカットが右の写真。パラボラアンテナのような機械に挟まれて、バンエルティア号にさらなる改造が加えられようとしている。

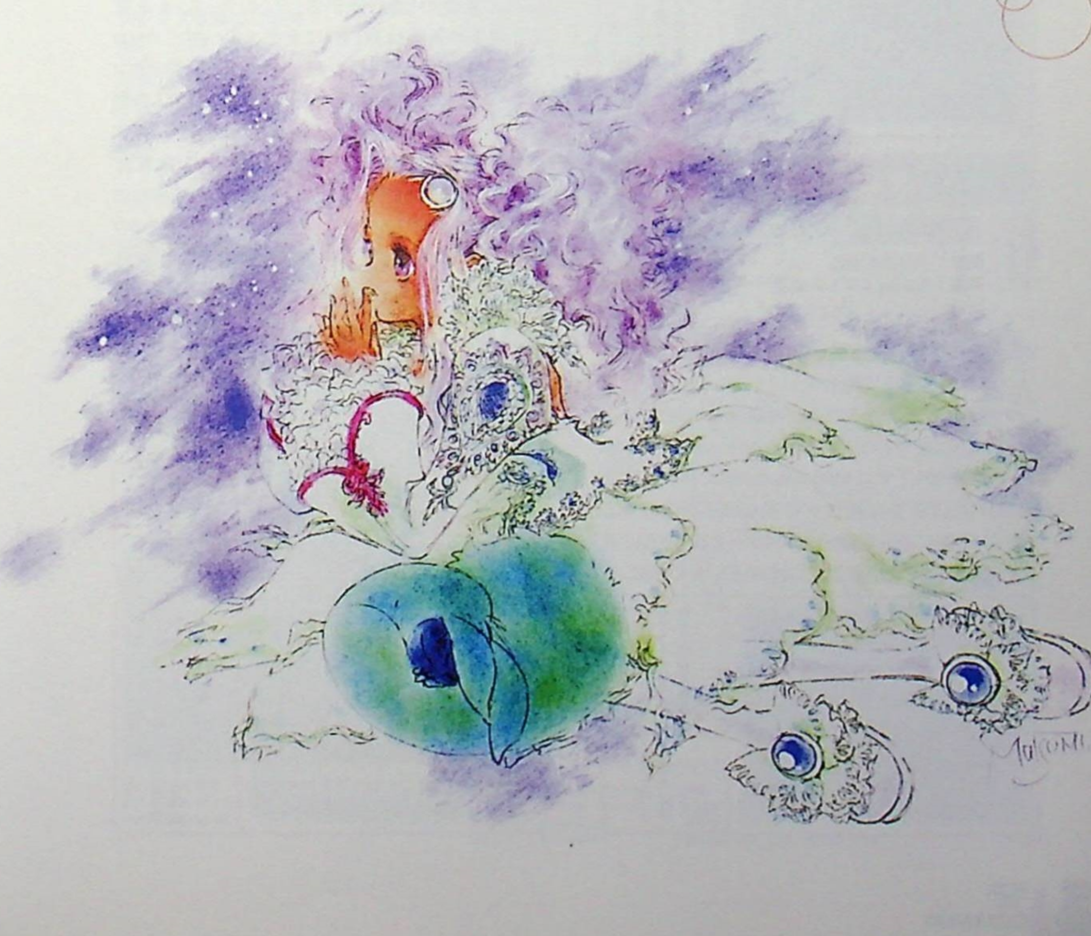




Chapter 5

SUB EVENT

サブイベント



インフェリア コレクター図鑑

入手 「コレクターずかん」、キールの称号「キュレーター」

場所：最果ての村ラシュアン
期間：NO.02 ラシュアン～

ラシュアン村のファラの家で旅支度を整えたあと、カムラン村長の家の2階にある本棚を調べると「コレクターずかん」を入手できる。「コレクターずかん」入手後は、入手したことのあるアイテム名がすべて登録されるようになる。現在持っているアイテム名は白文字で、また過去に入手したことがあるが現在持っていないアイテム名はグレーの文字で表示される。全アイテム361種類を集めるとコレクター図鑑が完成し、キールの称号「キュレーター」が入手できる。コレクター図鑑は1周目で完成させることができ、その内容は2周目以降にも引き継がれる。



仕掛けを解くときなどに必要となる一部のアイテムの中には、コレクター図鑑に登録されないものもある。

インフェリア マニュアルの書

入手 マニュアルのしょ

場所：レグルス道場
期間：NO.04 レグルス道場～

レグルス道場でモンクと戦ったあと、道場奥の上級者の部屋にいる右側の男性に話しかけ、「マニュアル操作で激しく戦いたい」を選択すると「マニュアルのしょ」を入手できる。初期状態の戦闘は、オートとセミオートの2種類でしかキャラクターを操作できないが、「マニュアルのしょ」を入手すればさらにマニュアルでの操作が可能(P053参照)となる。ゲーム終盤において強いモンスターと戦うときに必要となってくるので、忘れずに入手しておくように。



戦闘中にセレクトボタンを押せば、キャラクター操作の選択ができる。戦いやすい操作を選ぼう。

インフェリア クレーメルボール

入手 リッドの称号「ころがしめいじん」「プロボウラー」、「かこもん」

場所：学問の町ミンツ
期間：NO.06 学問の町ミンツ～

コート内を転がるボールから逃げつつ対戦相手をそのボールを利用して潰すミニゲーム。コンピュータと戦う通常対戦と、2人対戦の2つのモードがある。ボールに3回当たるか、制限時間60秒が経過した時点でボールに当たった回数の多いほうが負けとなる。当たった回数が同じ場合は、ボールを1つ増やして60秒の延長戦を行なう。ボールとキャラクターはそれぞれ属性を持ち、青、赤、無のいずれかに変化していく。ボールは一定時間で3つの属性に変化し、キャラクターはコートに出現するクリスタルを取ると青か赤の属性を得ることができる。同属性のものは反発し、異なる属性のものは引き合う効果がある。無属性はどの属性とも影響しあうことはない。キャラクターは同属性どうしにはならず、相手が青(赤)の属性のとき自分が青(赤)のクリスタルを取ると相手の属性は赤(青)に変化する。また、キャラクターが青か赤の属性を持っているとき、◎ボタンでコート全体に属性の効果を及ぼす属性ボムを使うことができる。属性ボムを使ったキャラクターは無属性になってしまうが、有効な攻撃手段だ。通常対戦で3人連続で勝利するとリッドの称号「ころがしめいじん」を得ることができるが、霊峰ファロースをクリアするまで本編が進むと入手できなくなるので注意。セレスティアから戻ってきたあと、同様の勝利条件でリッドの称号「プロボウラー」と「かこもん」を入手できる。



攻撃するときはボールと同じ属性のクリスタルを拾って、相手を追いつめるように属性ボムを仕掛けよう。



セレスティアから戻ってきたあとは、30秒を経過するとボールの数が1つ増えるようになる。延長でも同じ。

インフェリア セレスティア レンズ収集

入手 「コンボコマンド」など

場所：ラシュアンの森など
期間：NO.02 ラシュアン～

世界中の各所に隠されたレンズを見つけ出し、レンズ娘のイレーヌに報告することで、見つけた枚数に応じたアイテムや称号が得られる。本書のマップも参考にしながら、全60枚のコンプリートを目指そう。



だいたいの見当をつけたら、◉ボタンを連打しながらその場所の周囲を移動すると見つけやすい。

イレーヌの場所とご褒美

レンズに応じてアイテムをくれる謎の娘イレーヌは、インフェリアではシャンバールの道具屋の前に、セレスティアならティンシアの道具屋の店内にいる。一定枚数以上集めてからイレーヌに話しかけると、枚数に応じたご褒美として以下のアイテムと称号を授けてくれる。

レンズ収集のご褒美

枚数	入手できるもの
10枚	「コンボコマンド」
20枚	「インフェリマント」
30枚	「セレスティマント」
40枚	「イクストリーム」
50枚	「クローナシンボル」
60枚	リッドの称号「レンズハンター」



インフェリアでイレーヌと出会えるのはエアリアルボードを手に入れてから。シャンバールの道具屋前にひっそりと立っている。



セレスティアでは、ティンシアの道具屋でイレーヌに会える。どうやって世界を行き来しているのかは秘密らしい。

レンズリスト：全60枚

インフェリアに隠されているレンズ：計32枚

番号	施設・ダンジョン名	詳細	参照
No.1	ラシュアンの森	クレーメルクラフトの左側にある破片	P096
No.2	ラシュアン	リッドの家地下室の、右端の箱	P098
No.3	ラシュアン	風車小屋の入口	P099
No.4	レグルス道場	上級者の部屋入口のテーブル	P105
No.5	レグルス道場	晶霊術の訓練場にあるピンク色の小箱	P105
No.6	ミンツ	運動場下端の石畳の切れている場所	P106
No.7	ミンツ	大学内にある水晶霊研究室の調整装置	P108
No.8	岩山の観測所	階段を降りてすぐ下にある木箱	P112
No.9	望郷の洞窟	木材の束が積んであるマップの、木材の束	P115
No.10	モルル	マゼットの家の、居間の暖炉	P119
No.11	水晶霊の河	入口マップ中央にある木の中	P124
No.12	いざないの密林	神像の後ろにある木の根本	P127
No.13	王都インフェリア	王立劇場受付の右側にある観葉植物	P135
No.14	王都インフェリア	天文台観測室の下側にある本棚	P136
No.15	王都インフェリア	インフェリア城西塔客間のタンス	P138
No.16	インフェリア港	バロール行き定期連絡船マップのタル	P142
No.17	バロール港	左下のテントの影	P144
No.18	定期連絡船二等船室	商人がいる部屋の上側にある壺	P146
No.19	バロール	貴金属店「アナガチ」右端の金の壺	P148
No.20	風晶霊の空洞	落とし穴のあるマップ右上のくぼみ	P152
No.21	フィールドマップ	いざないの密林北GPS(160 131)	P157
No.22	フィールドマップ	風晶霊の空洞南西GPS(14, 74)	P158
No.23	フィールドマップ	シャンバール北西の島GPS(162 45)	P158
No.24	シャンバール	海岸の泉の前面	P160
No.25	シャンバール	ビストロシャンバール2階、右側のゲスト席	P161
No.26	火晶霊の谷	デスを倒すと出現する宝箱	P165
No.27	ファロース教会	休憩部屋の左側にあるタンス	P168
No.28	霊峰ファロース	頂上にあるロードポイント右上の岩陰	P173
No.29	アイフリードの墓	お化け屋敷風マップの賽銭箱	P267
No.30	インシーアジト3	奥のマップ左下のイソギンチャク	P280
No.31	晶霊温泉	屋外左下のドラム缶風呂	P312
No.32	晶霊温泉	男性更衣室にある鏡	P312

セレスティアに隠されているレンズ：計25枚

番号	施設・ダンジョン名	詳細	参照
No.33	岬の砦	休憩所へ降りる階段の右上のくぼみ	P178
No.34	アイメン	メルディの家の居間にあるテーブル	P181
No.35	地晶霊の洞窟	ノームの集落左下にある小道の奥	P191
No.36	チャットの小屋地下4階	いちばん左の部屋の下端	P200
No.37	チャットの小屋地下1階	いちばん右の部屋の右隅	P203
No.38	氷晶霊の山	山頂付近の、雪崩が起きたあとにつもる雪	P213
No.39	ペイルティ(解凍後)	青い屋根の屋台の裏側	P216
No.40	ペイルティ(解凍後)	港のカニの山	P217
No.41	フィールドマップ	ジイニの町北GPS(60 126)	P221
No.42	アイメン(崩壊後)	武器屋「バブス アイメン」のショウケース	P224
No.43	ティンシア	ノーム像の前面	P226
No.44	ティンシア	フォッグの部屋にある宝箱	P228
No.45	雷晶霊の遺跡	ヒントメッセージの書かれている石版	P233
No.46	バリル城	桟橋のタル	P240
No.47	バリル城	右塔隠し通路の宝箱	P244
No.48	セイファート神殿	入口にあるレンズ状のドーム右下	P248
No.49	アイフリードの洞窟	入口右側に積んである木箱	P250
No.50	アイフリードの洞窟	アイフリードの像がある部屋の壁	P251
No.51	ジイニカジノ	カジノ左下のスロット群	P256
No.52	ジイニ	ダンスホール受付の右上にあるストーブ	P256
No.53	ジイニ	オークション会場、右側のテーブルにある目録	P257
No.54	闇の洞窟	最下層マップの敵シンボルに隠れている宝箱	P259
No.55	アイフリードの台座	中央の装置	P264
No.56	ねこにんの里	民家1階の壺	P314
No.57	ねこにんの里	倉庫の野菜が入っている箱	P314

バンエルティア号に隠されているレンズ：計3枚

番号	施設・ダンジョン名	詳細	参照
No.58	第1段階～第3段階	機関室にあるエンジンの裏	P208
No.59	第2段階以降	展望室のタル	P254
No.60	第2段階以降	潜水艇格納庫、水色の潜水艇の先端	P254

インフェリア セレスティア

ワンダーシェフ

入手 各種料理

場所：以下のデータ参照
期間：NO.02 ラシュアン～

世界中の町や村に隠れている“ワンダーシェフ”を探し出すと、様々な効果を持つ料理を伝授してくれたうえに、その料理に必要な食材を1つずつ与えてくれる。以下に各料理の入手場所（カッコ内は施設や場所名）とワンダーシェフの擬態している物品、そしてマスター料理を紹介するので参考にしてほしい。各料理の効果についてはP038を参照。



料理を覚えるためには、ワンダーシェフの擬態を見破る必要がある。といってもバレバレだが……。

やみなべによる料理修得

やみなべは手持ちの食材3～5種類をランダムで使う料理で、本来効果もランダム（P038参照）である。だが、使用した食材がたまたま他の料理とまったく同じであった場合は、やみなべ本来の効果ではなく、その料理と同じ効果を得ることができる。またその料理を未修得であった場合、その場で修得することができる。



食材が6つ必要な料理以外はすべてやみなべで修得可能。これではワンダーシェフも形無しだ。

インフェリアで修得できる料理 全14種類


ハンバーガー
●入手場所●
ミンツ
（学生食堂）
擬態



サンドイッチ
●入手場所●
ラシュアン
（キールの家）
擬態



ペスカトーレ
●入手場所●
シャンバール
（ビストロシャンバール）
擬態



フルーツジュース
●入手場所●
モルル
（マゼットの家2階）
擬態



やさいサラダ
●入手場所●
モルル
（食材屋）
擬態



ふわふわケーキ
●入手場所●
王都インフェリア
（王立劇場）
擬態



いかリング
●入手場所●
バロール港
（港の木箱）
擬態



ステーキ
●入手場所●
バロール
（酒場2階）
擬態



にくなべ
●入手場所●
レグルス道場
（宿屋2階）
擬態



さかななべ
●入手場所●
インフェリア港
（食材屋）
擬態



オムライス
●入手場所●
ラシュアン
（道具屋）
擬態



グラタン
●入手場所●
バロール
（宿屋）
擬態



カルボナーラ
●入手場所●
シャンバール
（宿屋）
擬態



クリームシチュー
●入手場所●
王都インフェリア
（ホテル2階）
擬態


セレスティアで修得できる料理 全13種



ミツラーメン
●入手場所●
チャットの小屋
（応接間）





おこげサンド
●入手場所●
ティンシア
（船具屋）





ひやピリちゅうか
●入手場所●
ペイルティ氷解後
（池の前）





あまにんどうふ
●入手場所●
アイメン
（図書館）





エビチリリ
●入手場所●
ペイルティ
（食材屋）





スイートパフェ
●入手場所●
ティンシア
（ホテル）





ホットボルシチ
●入手場所●
ルイシカ
（廃墟のガレキ）





にがりマーボー
●入手場所●
ルイシカ
（パリル邸2階）





からおでん
●入手場所●
ジイニ
（カジノ）





ぴりじゃが
●入手場所●
ジイニ
（オークション会場）





しぶずし
●入手場所●
ペイルティ
（宿屋2階）





しゃくねつカレー
●入手場所●
ジイニ
（本屋）





ザラメライス
●入手場所●
アイメン
（メルディの家）



マスター料理8種とやみなべ



フルーツサンド
●必要な料理●
サンドイッチ、ふわふわケーキ、
あまにんどうふ



えいようドリンク
●必要な料理●
ステーキ、フルーツジュース、
やさいサラダ



ちからにくうどん
●必要な料理●
ハンバーガー、ミツラーメン、おこげサンド



おはこなべ
●必要な料理●
にくなべ、さかななべ、からおでん



ポテトドリア
●必要な料理●
ぴりじゃが、オムライス、グラタン、
カルボナーラ



マーボーカレー
●必要な料理●
ザラメライス、にがりマーボー、
しゃくねつカレー、スイートパフェ



スープスパ
●必要な料理●
ホットボルシチ、ひやピリちゅうか、
ペスカトーレ



ツナパエリア
●必要な料理●
いかリング、エビチリリ、
しぶずし



やみなべ
●必要な料理●
最初から覚えている

インフェリア セレスティア 号令修得

入手 各種号令

場所：以下のデータ参照
期間：NO.03 ラシュアン河の桟橋～

戦闘中に発動できる号令のうち、以下に紹介する6つは、フィールドに隠棲している老兵に教えてもらうまで使うことができない。エアリアルボードとバンエルティア号があれば6カ所すべてを回れるので、この2つを手に入れたらさっそく探しに行こう。



自分のことを名も無き老兵と名乗るうさんくさい人物だが、教えてくれる号令は戦闘時に有効に使える。

フィールドで修得できる号令とその位置

号令「てきをむかえうて」

場所 …レグルス道場・南
GPS(24, 132)



ラシュアンを出発した直後に覚えられる号令。レグルス道場と山に囲まれた平原の、一見何もない場所に老兵が隠棲している。

号令「しゅうちゅうこうげき」

場所 …モルル・北
GPS (113, 143)



モルルの北に広がる海岸線の、西側の森に老兵がいる。この号令は作戦「おなじてきをねらえ」でも代用できるのが悲しいところ。

号令「まえのてきをねらえ」

場所 …シャンバール・北西の島
GPS (162, 45)



エアリアルボード入手後に行けるようになる。シャンバール北西の小島に老兵がいる。ちょこんと飛び出ている平原が目印だ。

号令「うしろのてきをねらえ」

場所 …ファロース教会・北東
GPS (100, 100)



ここも行けるようになるのはエアリアルボード入手後。近辺の森には強敵レッドドラゴンが出現するので、十分に気を付けること。

号令「とつげきしろ」

場所 …ルイシカ・北西
GPS (81, 38)



ルイシカの北西といってもかなりの距離があり、歩いていくのは大変だ。バンエルティア号を操作できるようになってから行くほうが楽。

号令「こまかいわざをつかえ」

場所 …ねこにんの里・南東
GPS (131, 117)



大湿地帯にぽつんと残っている森が目印。バンエルティア号で上陸できる海岸線からは距離があるので、こまめにキャンプしながら目指そう。



インフェリア　ピエールとカトリーヌ

入手　ファラの称号「愛のネゴシエイター」

場所：学問の町ミンツなど
期間：本文参照

王都インフェリアの学会へ出席するピエールに、方向オンチのカトリーヌが資料を届けるのを手助けする一連のイベント。学問の町ミンツの運動場前で発生するスタートイベントを見てから、各地で発生するカトリーヌとの遭遇イベントを何回発生させたかによってエンディングが変化する。

遭遇イベント

カトリーヌとの遭遇イベントは、スタートイベント発生後からEVENT NO.23の霊峰ファロースクリアまでの期間に発生する。物語が進んで発生場所まで行けるようになるついでに遭遇イベント1～4は見ることができるが、遭遇イベント5だけはEVENT NO.21の火晶霊の谷へ進入したあとでなければ発生しない。見逃さないように注意しておくこと。

●遭遇イベント1

発生場所…モルル 食材屋「フィッシュマンズ」

カトリーヌがとある老人の孫と間違われて足止めされている。ファラの機転で再び出発できるカトリーヌだが、老人の誤解は解けないまま。

●遭遇イベント2

発生場所…連絡船 食堂

乗船パスを持たずに連絡船に乗ったカトリーヌが船員に問いつめられている。ファラが必死に彼女をかばい、なんとか船員に許してもらえることに。

●遭遇イベント3

発生場所…バロール 本屋「イササカ」

世界地図を本屋で丸暗記しているカトリーヌに遭遇。意気揚々と店を出ていく彼女だが、暗記していたのはバロールの町案内図であることが判明。

●遭遇イベント4

発生場所…シャンバール 防具屋「シースルー」

王都までの旅費が無くなるほど高価な服をカトリーヌが買わされそうになっている。ファラが強引に店員の勧めを断って事なきを得る。

●遭遇イベント5

発生場所…レグルス道場 道場内
（火晶霊の谷進入後に発生可能）

道場の入門者と間違われてモンクに囲まれているカトリーヌと遭遇。かわりにリッドが戦うことになるが、勝っても負けても問題なくイベントは進む。

エンディング

EVENT NO.54以降にセレスティアから戻ってきたあと、ピエールとカトリーヌの2人がその後どうなったかが明らかになる。エンディングにはグッド、ノーマル、バッドの3種類があり、遭遇イベントを見た回数によって結果が変化する。ファラの称号「あいのネゴシエイター」は、グッドエンディングを迎えたときにしか取得できないので注意。

●グッドエンディング

遭遇イベントを5つすべて発生させていると、王都インフェリアの王立天文台で働いている2人の姿を見ることができる。



ピエールとカトリーヌを結婚まで導いたファラが「あいのネゴシエイター」の称号を得る。

●ノーマルエンディング

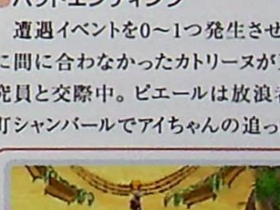
遭遇イベントを2～4つ発生させた場合は、商業の町バロールの酒場でアルバイトをする2人と会うことになる。入手できるアイテムなどは何も無い。



カトリーヌは王都インフェリアの学会に間に合わなかったが、2人はそれなりに幸せらしい。

●バッドエンディング

遭遇イベントを0～1つ発生させた場合は、学会に間に合わなかったカトリーヌが王立天文台で研究員と交際中。ピエールは放浪者となり、熱砂の町シャンバールでアイちゃんの追っかけをしている。



なにげにモテモテなシャンバールのアイちゃん。しかし、本人はあまり喜んではいない模様。

インフェリア 「テイルズ」クイズ

入手 リッドの称号「テイルズせんせい」など

場所：学問の町ミンツ
期間：NO.06 ミンツ～

ミンツ大学の3階と4階で、サブイベントの「テイルズ」クイズを行なうことができる。「テイルズ」クイズは初級、中級、上級に分かれ、初級をクリアすると中級、中級をクリアすると上級に挑戦できるようになっている。EVENT NO.06でミンツを訪れることになるが、その時点では初級にしか挑戦できない。中級と上級は、セレスティアから戻ったEVENT NO.54以後挑戦できるようになる。クイズは各難易度30問ずつ出題され、全問正解するとクリアとなる。回答は4択となっており、一定時間内に答えなければならない。また途中で✕ボタンを押せばやめることができる。ここでは各難易度ごとに問題の一覧と回答を記載したので、それを参照して問題に答えよう。出題される問題の内容は難易度ごとに決まっており、表の一番下に記載した問題が最後に出題される以外、他の問題の順番はすべてランダムで出題される。



セレスティアに行く以前は、中級と上級のクイズが行なわれる部屋に入ることができない。


各難易度のクイズは、一度クリアしてしまうと、再び挑戦することができなくなる。

初級をクリアするとリッドの称号「テイルズせんせい」と「ミックスグミ」、中級をクリアすると同じくリッドの称号「テイルズはかせ」と「ミラクルグミ」、上級をクリアすると同じくリッドの称号「テイルズおたく」と「コンボコマンド」を入手できる。ちなみに出題するキャラクターは、初級はチェルシー、中級はクラース、上級はクレメンテとなっている。

初級問題一覧　出題者チェルシー

問題	回答
アクアヴェイルが誇る軍隊の名前は？	黒十字軍
アセリアの地で大地母神として、崇められている神さまは何でしょう？	マーテル
アルヴァニスタでジャミルに心を操られた、王子さまの名前は何でしょうか？	レアード
アルバおじいちゃんが、裏山にいる私を連れ戻そうとしたときの理由って何でしたっけ？	ズボンのゴムが切れた
エターナルソードをこっそり使っちゃったクラースさん。この時呼び出した精霊ってだれですか？	オリジン
エルウィンのお父さんが経営する、輸入会社の名前は何でしょうか？	レイオット
お城でスタンさんたちに取り付けられた囚人監視用の装置ってなんでしたっけ？	ティアラ
隠された神殿の中で、ソーディアンをカギとする扉の数はいくつでしたっけ？	3
クラウディウスで語ったバルックさんは、世界のために何をしたいって言ってましたっけ？	一度、無に帰す
クレスさんのペンダントは、何歳の誕生日にもらったプレゼントだったのでしょうか？	15
クレスさん達が過去の世界で初めて訪れた村の名前は何でしたか？	ベルアダム
ゴミだらけの町ジャンクランドで嫌悪感を催してしまったのはどなたでしょうか？	フィリア
スタンさんの妹さんの名前は何でしたっけ？	リリス
ストレイライズ神殿の中で、フィリアさんの階級は何ですか？	司祭
スノーフリアの北にある"氷の大河"。ここで必要なアイテムって何でしたっけ？	けがわのマント
セインガルド7将軍のうち、たったひとりの女性将軍といえば？	ミライナ
ダリルシェイドからラディスロウにいろんなお店が引っ越してきましたけど、最初に引っ越してきたのは何屋さん？	宿屋
トラッシュマウンテンで手に入れました生体金属といえば？	ベルセリウム
フィリアさんを迎えにきた海竜の名前は？	ベルナルド
PlayStation版のアルヴァニスタ記念レースで、クラースさんが与えられそうになった称号ってなんですか？	マッハ中年
ミックハイルでマリアンさんは、どうなったのでしょうか？	下の脱出ポッドで逃げた
ミックハイルに現れたレンブラントさん。このひとの口癖は？	ホヒ、ホヒ
ミントさんが夢の中でお母さんに貰った物って何ですか？	帽子
モリスンさんの家でクレスさんが目覚めたとき、無くなった事に気づいた物って何ですか？	イヤリング
モリュウ領で初めてジョニーさんが登場した時のセリフって、「人呼んで○○たぁ この俺のことさ」	蒼天の稲妻
ラディスロウの無重力エレベーターは、地上のどこと繋がっていましたっけ？	ダリルシェイド
過去のミッドガルズの騎士団長って誰でしたっけ？	ライゼン
海中深くに沈んでいる超古代都市といえば？	トール
十二星座の塔で、アルテミスがルナに逢う為に出した条件って何でしたっけ？	キス
チェリクで行なわれるミニゲームって何でしたっけ？	鬼ごっこ

中級問題一覧　出題者クラース

問題	回答
エドワーズ=D=モリスンの最後の言葉"○、○これは、まねするなよ……"	はぁ、はぁ、
クレイアイドルを倒せる唯一の魔法はなんだったかな？	トラクタービーム
シデン領主邸の茶室にある掛け軸に書かれている文字は何だったかな？	茶心
ジョニーが想いを寄せていた女性の名は？	エレノア
スタンの幼なじみの名前は？	バッカス
ストレイライズ神殿の結界数っていくつ？	5
ソーディアン研究所で手に入る奥義の名は？	熱破旋風陣
ダオスを封印した4人。ミゲール、モリスン、マリア、後1人は？	メリル
ノイシュタットのダッシュ競争。スタート地点にいるのは、案内○○にん	ねこ
ベルグラント落下後、闘技場で5回優勝すると何ができる？	おばけ退治
マリーの得意料理は？	ビーストミートのポワレ
マリーの夫"ダリス"。彼の名字を覚えているかい？	ビンセント
ユークリッドのマルス邸。未来の同じ場所には誰がいたかな？	歌う犬
リトラー司令の助手になれないのは誰かな？	兵士
レンズハンター"漆黒の翼"のメンバー。"おおぐらいのジョン"、"疾風のミリー"、残りの1人は"○○グリッド"	音速の貴公子
仮病の弓師アルバにチェルシーが作ってあげた料理とは？	リゾット
過去ヴァルハラ平原のボス"イシュラント"。奴のダオス軍における所属は？	陸軍
弓師アルバが裏山にいるチェルシーを連れ戻したスタンにあげた駄賃は？	ミックスグミ
国境の町ジェノスの酒場"でナンパ男が言う台詞「○○ボルトの瞳に乾杯」	100万
山小屋の裏山でチェルシーは何と話していたかな？	けやき
樹木が生い茂っていた空中都市の名は？	クラウディス
大海賊アイフリードが残した財宝は、全部で何個所に隠してあったかな？	22
浮遊クルーザーがある空中都市は？	ミックハイル
未来からの使者ってだれだっけ？	ハリソン
未来のギースショップに"アイヴォリー"を持って行き"じゃんぱい"を作ってもらうと、完成まで何時間かかる？	2時間
未来のユークリッド城にいる大臣の変な口癖といえば？	ざんす
未来ミゲールの町の雑貨屋に置いてある石像はいくらの値が付いていたかな？	1億ガルド
未来編のベネツィアで、ピアノを一生懸命練習していた少女の名前は何といったかな？	チェルシー
"ユミル"にはどんな意味がある？	根源
ジャンクランドの毒ガスを無効化する"ちゅうわざい"。このアイテムの効果時間は？	60秒

上級問題一覧　出題者クレメンテ

問題	回答
ヴォルトの洞窟の入口に書かれてある言葉、「風は無、地は源、水は～、火は力」。水は何だったかな？	破滅
エドワード=D=モリスンの奥方の名。SFC版では何といったかな？	リリス
エルフの族長"ブラムバルド"。彼の名字は何といったかな？	ミレネー
オリオラの種を使って、白胡麻の肥料、青汁の肥料、青汁の肥料の順であげたとする。一体何が出来るのかな？	とらふぐ
カルビオラの町外れでモンスターに襲われていた少年の名はなんといったかな？	トッシュー
クレスタにある孤児院の掲示板に書かれていたメッセージは何かな？	1/4はぴくにっく
クレスの叔父"オルソン"。彼の妻の名を何といったかな？	ジョアン
"さんりんしゃ"をくれた人の名を覚えておるかな？	ゲイル
シデン領主邸1Fに飾ってある絵画は、何が飛んでいる絵じゃったかな？	クジラ
スタンが家で飼っているペットの名は何かな？	ポテ
チェルシーの母親が亡くなった原因は、なんじゃったかな？	黒死病
デリスエンブレムのかけらは、いくつあればよかったかな？	4
ハーメンツの村でウォルトに杖を渡したが、この時ルーティーが報酬以外にせしめたガルドはいくらだったかな？	5000
HP最大値が1000のクレスに"セージ"を使用し、"ブラックオニキス"を装備させたとする。クレスのHP最大値はいくつになるかな？	1365
PlayStation版では闘技場に乱入したリリス。この時リリスが使ってくる技は何かな？	サンダーソード
モリュウ領に建設予定なのは何タウンと言ったかな？	ナンジャ
過去ダオスがいた時代から、未来ダオスが訪れた時代まで、何年の差があるかな？	152
過去のトール。タイムワープで行こうとしたのは、102年後のいつだったかな？	5月21日
空に浮かぶ二つの月のうち、大きいほうの名前は何だったかな？	シルヴァラント
国境の町ジェノスに初めて来た時、道具屋にセインガルド兵がおったはずじゃ。彼は何を買っていたかな？	アップルグミ2こ、レモングミ1こ
十二星座の塔。アルテミスに初めて会った時、床に描かれていた星座は何だったかな？	射手座
第一部のノイシュタットダッシュ競争で、勝つと貰える賞品は以下のうちどれかな？	セージ
忍者の里の温泉にある洗面器の数はぜんぶでいくつあったかな？	6
白樺の森で手に入る冬虫夏草の総数と、兎の総数を足した数。SFC版ではいくつかな？	15
崩壊したトーティスに作られた墓の数。SFC版ではいくつあったかな？	14
法術が正式な形になったのは、いつごろだったかな？	4210年以降
未来アルヴァニスタで犬が沢山いる民家があったが、一体何匹いたかな？	7
未来ユークリッドの王、"ラルフ=ド=ユークリッドニア"は何世かな？	21
密航中に発見されてしまったスタンは倉庫内で船員に何回蹴られたかな？	4
本棚にはいろいろな本が置かれてあるが、テイルズオブファンタジアの攻略ガイドブックが置いてあったのはどこだったかな？	ハーメンツの村



インフェリア モンスター図鑑

入手 「モンスターずかん」、キールの称号「エタモンマスター」

場所：木陰の村モルル
期間：NO.13 モルル～

モルル奥地をクリアしてマゼットの家へ戻ったあと、自由行動が可能になってからマゼットに話しかけると「モンスターずかん」を入手できる。図鑑には遭遇したモンスターの外見、HP、EXP、倒したときに得られるガルドが自動的に記録される。「スペクタクルズ」を使ったモンスターにはさらに、攻撃、防御、知力、攻撃属性、防御属性の項目が追加される。また、その敵が落としたアイテム、およびチャットがローバーアイテムで盗んだアイテムも項目に追加されていく。初遭遇のモンスターに味方パーティが全滅させられた場合は、リトライを選択すれば、そのモンスターが図鑑に登録される。全256体のモンスターに出会うと図鑑完成となり、キールが「エタモンマスター」の称号を得る。ちなみに図鑑のデータは2周目以降のプレイに引き継がれる。1周目で図鑑の完成を目指す場合は、最後のシゼル戦でわざと負けてリトライをして、さらに1周目で2周目以降の要素を遊ぶ方法(P076参照)を利用してネレイドの迷宮へ行き、すべてのモンスターに遭遇するまで粘ろう。



憑依体のネレイドにはスペクタクルズが使えないため、残念ながら図鑑は完璧には埋まらない。

インフェリア 王立劇場ウルタス・ブイ

入手 「ウルタスだいほん」

場所：王都インフェリア
期間：NO.16 王都インフェリア～

王都インフェリアの王立劇場では、全8幕からなる劇“ウルタス・ブイ”を観劇できる。また全8幕を見終えていて、かつ漆黒の翼(P360参照)イベントをすべて終えていると、休憩中の舞台の上で「ウルタスだいほん」を手に入れることができる。

■ウルタス・ブイ観劇料

	観劇料
第1幕	10ガルド
第2幕	50ガルド
第3幕	200ガルド
第4幕	1000ガルド

	観劇料
第5幕	5000ガルド
第6幕	20000ガルド
第7幕	100000ガルド
第8幕	5000000ガルド

インフェリア ホテルインフェリア宿泊イベント

入手 なし

場所：王都インフェリア
期間：NO.16 王都インフェリア～

王都インフェリアのホテルでは、各部屋に泊まった際にちょっとしたイベントが発生する。全部で5種類あるので、ちょっとした息抜きにどうぞ。

EVENT NO.16 王都インフェリア到着後～

●2階東部屋「ドジメイド編」

まるでドラマのようなドジをかますドタバタメイドが、リッドたち一行を心からのドジでもてなす。

●2階西部屋「お色気メイド編」

キールをミンツ大学の学生と見て取ったホテルのメイドが、あの手この手で誘惑しようと大奮闘。



過剰気味のお色気と手作り料理を武器にしつこく迫られ、さすがのキールもタジタジに。

EVENT NO.54 遠征の橋通過後～

●3階東部屋「怖い話編」

ファラが戯れに思い出した、ホテルにまつわる怖い話に、リッドが翻弄される。ちょうどそのとき、壁の向こうから聞こえてきた謎の声の正体とは?

●3階西部屋「芸猫編」

3階東部屋宿泊後に発生。今夜も聞こえる謎の声に恐れおののき、リッドはみんなを起こすが……。

EVENT NO.67 セイファート観測所(2回目)～

●4階スイートルーム「幽霊メイド編」

折り目正しく几帳面なメイドに感心するリッドたち。しかしその翌日、驚愕の事実が明かされる。



窓の戸締まりを妙に気にするメイド。そういえば彼女を見てクィッキーが怯えていたような……。

インフェリア　エタポケ1

入手　「エタポケ1」、リッドの称号「アルベインのけんし」「スマッシュマント」

場所：王都インフェリア
期間：NO.16 王都インフェリア～

入手イベント

「じょうせんパス」入手後に闘技場の前で探し物をしている老人に話しかけ、選択肢で「はい」を選ぶとイベントがスタート。その後、防具屋の前にいる黒髪の青年、城門にいる兵士、闘技場受付の前にいる兵士の順に話しかけると「グリップソード」が手に入るので、闘技場前の老人に持っていくと、お礼として「エタポケ1」をもらえる。ちなみに、イベントがスタートしてから「グリップソード」を入手するまでのあいだに、セイファート教会の前にいる貴族の女性に話しかけてから王立劇場受付の右上にいる男性に話しかけると、ちょっとしたイベントを見られる。



ファラは王立劇場にいる男性が探している剣を横取りしたのではないかと疑うが……。

「たたかえ！リッド」攻略

メニュー画面で"アイテム"の中にある「エタポケ1」から、ポケットステーションにデータをダウンロードすると、「たたかえ！リッド」で遊べるようになる。「たたかえ！リッド」は画面の指示通りに特技を出してモンスターを倒していくミニゲーム。記憶型と反射型があるがクリアするだけなら記憶型を選び、紙にメモを取りながらプレイするといいだろう。

！ どうしてもクリアできない人は

「namco」ロゴ表示からコピーライト表示までの間に、「右、左、下、下、上、右、上、決定ボタン」と入力して記憶型でプレイすると……

「たたかえ！リッド」クリア後

「たたかえ！リッド」をクリアしたデータをアップロードしてから、王都インフェリアの闘技場の観客席にいる老人に話しかけると、ゲームをクリアしたご褒美としてリッドの称号「アルベインのけんし」と、アイテム「スマッシュマント」をもらえる。

セレスティア　エタポケ2

入手　「エタポケ2」、「テクニカルリング」メルディの称号「フライングダンサー」

場所：晶霊の棲む町アイメン
期間：NO.25 アイメン～

入手イベント

初めてアイメンへ来たとき、メルディの案内でアイメンを周っていると、水道ポンプがあるところでボンズから「エタポケ2」をもらえる。このイベントはクリアするために必要なので、普通にゲームを進めていれば取り逃すことはない。

「ダンシング・メルディ」攻略

「ダンシング・メルディ」は、画面の中央付近に出現する左上、右上、左下、右下のワクが、画面端まで拡ってつながったときにタイミング良く決定ボタンを押してスコアを稼ぐリズムゲーム。入るスコアはボタンを押すタイミングによって変化し、ベストのタイミングだと画面に「COOL!」と表示されて20点、少しずれると「GOOD」となり5点、さらにずれると「OK」となり1点がそれぞれスコアに加算される。ゲーム中にはダンスボーナスが設定されており、特定のパートですべてタイミングよくボタンを押せるとボーナス得点が加算される。ダンスボーナスは全部で4カ所設定されており、成功させると1回目は50点、2回目は100点、3回目は200点、4回目は400点がそれぞれスコアに加算される。ちなみにプレイ中のスコアがあまりにも低いとゲームは途中で終わってしまう。

ゲームクリアとなる1000点を超えるには、4カ所あるダンスボーナスをいかに成功させるかがポイントとなる。すべて成功させれば、それだけで750点になるので、ほぼ確実に1000点を超えるだろう。このゲームの完璧な攻略法というのは存在しないが、ポケステの音は出しておいたほうがタイミングは取りやすい。また、ワクの出るタイミングおよびワクが拡る速度は一定なので、タイミングを覚えることも大切だ。曲でタイミングが取りにくいところは、画面上でワクとワクの間を見て、タイミングを覚えるといい。

「ダンシング・メルディ」クリア後

「ダンシング・メルディ」で1000点以上取ったデータをアップロードしてから、メルディが仲間にいる状態でアイメンにいるボンズに話しかけると、「テクニカルリング」をもらえる。また、ボンズに話しかけるのがアイメン崩壊前（EVENT　NO.38以前）なら、さらにメルディが称号「フライングダンサー」を得る。



インフェリア セレスティア エタポケ3

入手 「エタポケ3」キールの称号「ドクターミンツ」、各種食材

場所：ルイシカ駅など
期間：NO.44 ティンシア～

入手イベント

バリル城に入ったあとで、ルイシカ駅へ行き車掌に話しかけると、アイメン駅の車掌から「きっぷきりばさみ」を返してきてもらってほしいと頼まれる。頼みを引き受けてから、アイメン駅の車掌に会い、「きっぷきりばさみ」がある場所を聞くが、今は使われていないメルニクス語なのでメルディでも場所が分からない。そこで、アイメンの図書館へ行き「[illegible]」が何かを調べることになる。ここで出る選択肢の正解は、上、上、下、上、下、中。すべて正解して「きっぷきりばさみ」を入手したら、ルイシカ駅の車掌のところへ行くと「エタポケ3」をもらえる。

「キール・アカデミー」攻略

「キール・アカデミー」はメルニクス語を利用した記憶ゲーム。第1期～第4期と、修士課程、博士課程をすべて合格するとゲームクリアになる。攻略法は単純明快「メルニクス語を覚える」こと。本書のP030～032を利用するといいだろう。ただし、このゲームでは記号は出てこないので、覚えるのはアルファベットと数字だけでいい。修士課程と博士課程では、特定のメルニクス語の上半分と下半分を合成したインチキ文字が出てくる。「[illegible]」と「[illegible]」の下半分のような、似た形に注意して解答を選ぼう。

どうしてもクリアできない人は
「キール・アカデミー」と表示されているときに、左、上、右をすべて押しながら決定ボタンを押す。

それでもダメなら……
「namco」ロゴ表示中に、
「左、右、上、左、下、決定ボタン」と入力し、
コピーライト表示中に方向および決定ボタンのどれかを押してからゲームを始める。

やっぱりクリアできない人は
「キール・アカデミー」と表示されているときに、左、下、右をすべて押しながら決定ボタンを押す。

「キール・アカデミー」クリア後

クリアデータをアップロードしてミンツの光晶霊研究室へ行くと、キールの称号「ドクターミンツ」と、「ライス」、「チーズ」、「たまご」、「ミルク」、「パスタ」、「ベアのにく」、「たまねぎ」、「えび」が手に入る。

インフェリア エタポケ4

入手 「エタポケ4」、ファラの称号「くびふりじょおう」、「ウィンドベル」

場所：ラシュアンほか
期間：NO.54 バンエルティア号(第2段階)～

入手イベント

セレスティアからインフェリアへ戻ってきてから、ラシュアンの村長のところへ行くと、村長が腰痛に悩まされている。そこでファラの提案に対して「はい」を選ぶとサブイベント開始になる。「ホウテイバンリ」を作るために必要な材料についてラシュアンにいる村人から情報を得る。ラシュアンの牛小屋の前にいる老人からは望郷の洞窟のキャンプポイントで「たきぎむし」が、元キールの家の前にいる青年からは、霊峰ファロースにいるファルシアホーンズから材料の1つ「やまつの」が、元キールの家にいる青年からは晶霊温泉にとある果物(「キルマフルーツ」)を15個持っていくと「ほしかわ」が入手できることが教えてもらえる。すべての材料を揃えて、牛小屋の前にいる老人に話しかけると「ホウテイバンリ」を煎じてもらえるので、それを村長の所へ持っていくと「エタポケ4」が手に入る。

「あっちむいてファラ」攻略

その名のとおり、ファラとあっちむいてほいで勝負するミニゲーム。「ふつう」モードの場合、ファラは1回戦はジャンケンおよび「あっちむいてほい」ともに、すべてランダムで出している。2回戦は「あっちむいてほい」のみ、それまでのデータから前回と同じ手を出したとき、次にどの手を出す可能性が高いかを考えて手を決定。3回戦はジャンケン、「あっちむいてほい」ともに直前の手とその勝敗を見て、今までのデータから次の手を予測してくる。以上のことを考えてプレイすると幾分勝率は上がるが、結局勝敗は運に左右される部分が大きい。身も蓋もないが時間さえかけていればクリアできるだろう。

どうしてもクリアできない人は
「namco」ロゴ表示からコピーライト表示の間に、左、右を押しながら決定ボタンを押す。

「あっちむいてファラ」クリア後

「あっちむいてファラ」で3回戦を勝ち抜いたデータをアップロードしてからラシュアンの村長のところへ行くと、ファラが称号「くびふりじょおう」を取得、さらにアイテム「ウィンドベル」が手に入る。



インフェリア インフェリア闘技大会

入手 各大会のデータ参照

場所：王都インフェリア
期間：NO.16 王都インフェリア～

王都インフェリアでは闘技大会に参加することができる。闘技大会には王都一決定戦、王国一決定戦、世界一決定戦の3種類があり、王都一決定戦および王国一決定戦で優勝すると、世界一決定戦に参加できる。また世界一決定戦で優勝すると、謎の剣士から挑戦されるイベントが発生する。

受付で参加費用(P340～341参照)を払うと、リッド1人で3つの敵パーティと連続して戦うことになる。闘技場では1戦ごとにHPとTPを無償で全回復してもらえるが、戦闘中にアイテムを使うことができない。3戦すべてに勝利すると、大会に応じた賞金と賞品を獲得することができる。途中でリッドが戦闘不能になると、ステータスが完全に回復した状態で、医務室から再スタートとなる。

闘技場で有効な武具と料理

闘技場で勝ち抜くためには、対戦相手の攻撃属性や弱点に合わせた武器防具を用意しておき、状況に応じて素早く装備を切り替えることが重要になる。右に紹介する武器防具をなるべく揃えてから大会に参加するといいだろう。またオート料理をリッドで設定しておくと、1戦終えるごとに料理の効果を受けることができる。

ジイニのレンズと賞品の関係

ジイニのオークション会場に隠されているレンズと、王国一決定戦の賞金および賞品はイベントが連動しており、入手できるものが変化してしまうことに注意。先にレンズを取っていた場合は、たとえ初挑戦でも王国一決定戦の優勝賞金および賞品が2回目以降のものとなる。逆に、先に王国一決定戦で優勝してしまうと、ジイニのオークション会場にあるはずのレンズが取れなくなる。その場合レンズをコンプリートできず、従ってリッドの称号「レンズハンター」が永久にもらえないことになる。どちらを選ぶかは慎重に考えよう。

闘技場で有効な武具

●武器
- エクスカリバー(光属性の攻撃)
- ボルテックソード(雷属性の攻撃)
- アイスコフィン(氷属性の攻撃)
- フレイムソード(火属性の攻撃)
- ラストフェンサー(物属性の攻撃)
- グーングニル(物属性の攻撃)

●体防具
- ゴールドアーマー(水、風、火、光に耐性)
- マム・ベイン(地、氷、雷、闇に耐性)
- リフレックス(時に耐性)

●腕防具
- フィートシールド(火に耐性)
- スターシールド(闇に耐性)
- アンクシールド(HP回復効果)
- カオスシールド(防御力重視)
- ビームシールド(回避率重視)
- Bラインシールド(回避率重視)

●装備品
- リフレクトリング(全属性に耐性)
- ペルシャブーツ(全属性に耐性)
- みずぐも(水に耐性)
- インフェリマント(水、風、火に耐性)
- セレスティマント(地、氷、雷に耐性)
- ホーリィシンボル(HP回復)
- メンタルリング(TP回復)
- レジュームリング(TP回復、復活)
- フェアリィリング(TP消費軽減)
- エルヴンブーツ(移動速度アップ)
- ジェットブーツ(移動速度アップ)
- デリスエンブレム(命中率アップ)
- リバースドール(復活)
- ステップリング(ダウン回避)
- リバヴィウサー(ダメージ軽減)

闘技場で対戦するモンスター

	No.	ページ	弱点	耐性
アーチェ	No.231	P394		物水風火地氷雷光闇元時
イビルリッパー	No.238	P395	光	闇
ウィザード	No.133	P396		
クラーケン	No.170	P400	雷	水
クレス	No.230	P402		物水風火地氷雷光闇元時
セージ	No.208	P406		火 光闇
デュエリスト	No.125	P409		火 雷
テリブルテンタクル	No.239	P409	光	水 闇
トリトン	No.191	P410	雷	水
ピーケー	No.126	P414		
ビーストオーガ	No.128	P414		火地
ファイアクラウド	No.112	P415	水 氷	火 雷
フェニックス	No.209	P416	水 氷	火
フリーズキーパー	No.199	P417	火 闇	水風 雷
ヘルカイト	No.217	P418	水 氷	火
ミスリルゴーレム	No.193	P421	雷	水風火地氷 光闇
メガデス	No.141	P421	火 光	闇
メタリカ	No.149	P421	水 光	物 火 闇
レウナント	No.201	P423	火 光	水風 氷 闇
レッドドラゴン	No.241	P423	水 氷	火地 雷光
レンジャー	No.180	P424		光

王都一決定戦

参加費用	5000ガルド
初挑戦時の賞金と賞品	20000ガルド＋お薬セット（セージ、セボリー）
2回目以降の賞金と賞品	15000ガルド＋グミセット（レモングミ、パイングミ）

●1回戦（ビーケー×2、レンジャー、セージ）

晶霊術を連発してくるセージを倒してしまえば勝ったも同然。戦闘開始直後に「エルヴンブーツ」か「ジェットブーツ」を装備して、ダッシュでビーケーとレンジャーをすり抜け、セージを集中攻撃しよう。鳳凰天駆が使えるなら、開始直後にビーケーに対して通常攻撃→鳳凰天駆の連携を使い、レンジャーを巻き込みながらセージに近寄る方法もある。ビーケーへの連携を欲張ると、鳳凰天駆を出すまえにレンジャーの弓攻撃で足止めされてしまうので気を付けよう。セージを倒したら、レンジャー→ビーケーの順に倒せばよい。鳳凰天駆から緋凰絶炎衝が出せるなら、それを連発するだけでも勝てる。

●2回戦（クラーケン×2、トリトン×2）

クラーケンとトリトンはともに攻撃属性が水なので、水に50パーセントの耐性がある「みずぐも」を2つ装備すればほとんどダメージを受けなくなる。「みずぐも」を2つ持っていない場合は、やや耐性は落ちるが「ポイズンチェック」や「インフェリマント」で代用するといいだろう。あとは「ボルテックソード」で共通の弱点である雷属性を突けば、どんな戦い方をしてもまず負けることはないはずだ。



アイテムの使えない闘技場では、装備品でどこまでダメージを軽減できるかがポイントになる。

●3回戦（ビーストオーガ×2、ファイアクラウド）

ビーストオーガは攻撃力が高いだけで動きは鈍く、ファイアクラウドさえ倒してしまえば3回戦は楽勝だ。まず「アイスコフィン」と火属性に耐性のある防具を装備して、右側にいるファイアクラウドを、ジャンプ攻撃や虎牙破斬の連発で倒す。ファイアクラウドを倒したら、火と地属性以外の武器に持ち替えて、防具も「カオスシールド」などの防御力重視のものにしてからビーストオーガを攻撃しよう。虎牙破斬や魔神千烈破などの、隙の少ない特技や奥義で押していけばあっさり勝てるはずだ。

王国一決定戦

参加費用	10000ガルド
初挑戦時の賞金と賞品	50000ガルド＋もっとお薬セット（レッドセージ、レッドセボリー）
2回目以降の賞金と賞品	20000ガルド＋続グミセット（レモングミ×2、パイングミ×2）

●1回戦（レヴナント×2、メタリカ、メガデス）

敵パーティ共通の弱点が光で、レヴナントとメガデスの攻撃属性が闇である。よって、リッドには「エクスカリバー」「マム・ベイン」「スターシールド」を装備させるといい。王都一決定戦の1回戦と同じく、まずは晶霊術を使うメガデスを狙おう。メガデスはワープ移動をするので、見失ったときはターゲット表示を頼りに追いつめる。攻撃判定の固まりといえるメタリカを攻撃するときは、上空攻撃かジャンプ攻撃で、剣の先端を当てよう。レヴナントに対しては、パワーショルダーをガードしてから反撃に転じるとよい。

●2回戦（ミスリルゴーレム×2、ブリーズキーパー）

2回戦では、空中から晶霊術などで攻撃してくるブリーズキーパーを、弱点である火属性の「フレイムソード」などで真っ先に倒してしまおう。虎牙破斬や裂空斬からキャンセルで火属性の奥義鳳凰天駆を出せば、効率よくダメージを与えられる。ミスリルゴーレムは火属性に耐性を持つので、ブリーズキーパーを倒したら、雷属性の「ボルテックソード」に持ち替えること。距離を取るとミスリルゴーレムは岩を投げてくるので、接近戦に持ち込んで倒そう。

●3回戦（イビルリッパー×2、テリブルテンタクル×2）

イビルリッパーとテリブルテンタクルはともにファイアボールを使ってくるので、火属性に耐性のある防具を装備するとよい。弱点はどちらも光属性で、「エクスカリバー」による攻撃が有効だ。光属性の特技、閃空裂破や閃空翔裂破も効果が高い。イビルリッパーは影しか見えないうえに動きが早いので、テリブルテンタクルから確実に倒していこう。イビルリッパーに対しては、影に向かって斬りつけるようにすれば攻撃を命中させやすい。爪攻撃と特殊攻撃のイビルブラスターを出したあとは隙ができるので、これらをガードしてから反撃するといいだろう。



ファイアボールの連発には忍耐あるのみ。用心のために「リバースドール」の準備をしておこう。

世界一決定戦

参加費用	15000ガルド
初挑戦時の賞金と賞品	80000ガルド+どきどきセット(エリクシール×2、レッドセージ、レッドセボリー、レッドベルベーヌ、レッドラベンダー)
2回目以降の賞金と賞品	50000ガルド+超グミセット(ミラクルグミ×2、ミックスグミ×5)

●1回戦(デュエリスト、ウィザード×2)

基本戦法は王都一決定戦の1回戦と同じ。戦闘が始まったらデュエリストを無視してウィザードに近づき、晶霊術を使われるまえに集中攻撃で倒そう。先制攻撃が間に合わずにサンダーブレードを発動されてしまったら、急いでメニュー画面を呼び出し、雷の刃が当たるまえに雷属性に耐性のある防具を装備しよう。デュエリストは近距離用の攻撃手段しか持っていないので、魔神剣を連発していれば問題なく倒せる。



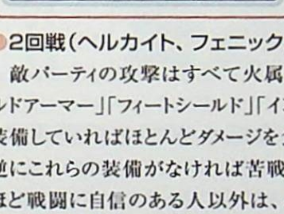
この状態ならまだ間に合う。急いで「マム・ペイン」や「セレスティマント」を装備しよう。

●2回戦(ヘルカイト、フェニックス×2)

敵パーティの攻撃はすべて火属性なので、「ゴールドアーマー」「フィートシールド」「インフェリマント」を装備していればほとんどダメージを食らわずに済む。逆にこれらの装備がなければ苦戦は免れない。よほど戦闘に自信のある人以外は、これらの装備を揃えてから世界一決定戦に挑むことをオススメする。防具さえしっかりしていれば負けはないので、あとは「アイスコフィン」を装備してじっくり攻撃しよう。

●3回戦(レッドドラゴン、ヘルカイト×2)

3回戦の敵パーティは、2回戦の純粋なパワーアップ版と言える構成になっている。従って2回戦と同じ防具を装備している限り、まず負けることはない。弱点もまったく同じ氷属性なので、やはり「アイスコフィン」を装備しての攻撃がもっとも有効だ。



劇的にダメージを減らせるぶんだけ、1回戦よりも2回戦や3回戦のほうが簡単に勝てる。

歴代一決定戦

参加費用	無料
初挑戦時の賞金と賞品	「エターナルソード」、リッドの称号「しんのしゅやく」

世界一決定戦の初優勝後、謎の剣士の申し出に「はい」と答えるとその場で謎の剣士=クレスと戦うことになる。「いいえ」と答えるとその場は終了となり、以後受付で自由に挑戦できる。勝つと二度と挑戦できなくなるので、戦うまえにセーブしておくといいだろう。また、戦闘レベルがハードかマニアだと、クレスとともにアーチェが出現する。モンスター図鑑およびコレクター図鑑のコンプリートを目指すならば、必ずアーチェとも戦っておこう。クレスとの戦闘では、まず開始直後にダッシュから通常攻撃→虎牙破斬→魔神千烈破のコンボを決める。そしてすぐに歩いて後退し、クレスの出方を待つ。攻撃を食らった直後のクレスの行動はほとんど、1:鳳凰天駆、2:その場で斬り→上空→閃空裂破、3:歩いて接近、4:魔神剣連発、のどれかである。1の場合はガード後すぐに、2の場合は閃空裂破まで避けてからダッシュで近寄り、上記のコンボで反撃して再度クレスの行動を待つ。3の場合は、こちらの攻撃がギリギリ当たる距離まで引きつけて、虎牙破斬→魔神千烈破で反撃。4の場合は魔神剣をガード後すぐに、裂空斬→魔神千烈破か鳳凰天駆→魔神千烈破のコンボで反撃しよう。ただしクレスが画面外にいるときは、魔神剣を使わなくなるまで離れたほうがよい。魔神千烈破のあとにクレスがダッシュしてきた場合は、鳳凰天駆で反対側へ逃げて仕切り直すこと。クレスはHPが1/2以下になると、攻撃を食らったあとの行動に次元斬が加わるが、攻撃を当ててすぐ下がるようにしていれば、次元斬にも当たらない。次元斬回避後は、ダッシュで近寄って再びコンボを叩き込もう。クレスのHPが1/4以下になると、リッドの攻撃に対してカウンターで冥空斬翔剣を出すことがある。これだけで戦闘不能になることはないが、次の攻撃を食らうまえに素早く「リバースドール」を装備すること。アーチェとも戦う場合は、アーチェを集中攻撃して、クレスと連携を取らせないことが重要。攻撃の際は鳳凰天駆→緋凰絶炎衝を、クレスも巻き込むように使うといいだろう。アーチェに呪文を発動された場合は、呪文の属性に合わせてすぐに防具を付け替える。攻撃判定の出現が遅いイラプションとインディグネイションは、ダッシュや鳳凰天駆で避けてもよい。アーチェを倒すとクレスの攻撃力がアップするが、上記の攻略法を実践すれば大丈夫だ。

インフェリア　盗賊少年ベッポ

入手　「ルーンボトル」、「ドエニスのポプリ」

場所：商業の町バロール
期間：本文参照

バロールでレイスが仲間になってから霊峰ファロースクリアまでのあいだに、噴水があるマップの建物の陰に隠れているベッポに話しかけると、盗賊少年ベッポのサブイベントがスタートする。ベッポはリッドたちに見つけられると、町中を逃げ回り、別の地形の影に隠れる。ベッポは合計3回隠れる場所を変えるが、隠れる場所はいつも同じなので、以下の写真で場所を確認するといい。ベッポを4回見つけると、今度はベッポがマップ内を逃げ回る。そこで、ベッポに触れたときに◎ボタンを押して捕まえよう。すると、ファラとベッポの会話が始まり、会話後にベッポはそのマップからいなくなる。その後、宿屋の前へ行くと、宿屋の入口の脇にベッポがいるので、話しかけると「ルーンボトル」をもらえる。

ベッポが隠れている場所1



噴水の左で武具屋入口の下、注意深く見れば、ベッポの頭が少しだけ出ているのが分かる。

ベッポが隠れている場所2



次にベッポが隠れるのは、道具屋の影。道具屋の屋根にある鳥の巣のすぐ左下を調べよう。

ベッポが隠れている場所3



宿屋の中へ入り、右下にある家具の影を調べよう。ベッポは見つかると窓から外へ逃げる。

ベッポが隠れている場所4



インフェリア最大のシチュー作りに挑戦している大鍋のほぼ真下にベッポは隠れている。



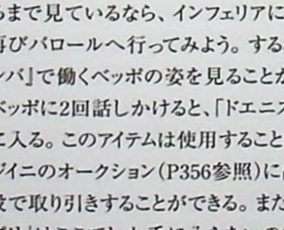
ベッポを捕まえると、ファラは「将来町の人に借りを返すように」とお説教？をする。



別れたベッポはここにいる。「ルーンボトル」をもらえるので、忘れずに話しかけておこう。

EVENT NO.54 遠征の橋通過後

EVENT NO.23霊峰ファロースクリアまでに、ベッポのサブイベントを進め、「ルーンボトル」をもらうところまで見ているなら、インフェリアに戻ってきた際に再びバロールへ行ってみよう。すると、道具屋『ヨシンバ』で働くベッポの姿を見ることができる。ここでベッポに2回話しかけると、「ドエニスのポプリ」が手に入る。このアイテムは使用することはできないが、ジイニのオークション（P356参照）に出すと結構な値段で取り引きすることができる。また、「ドエニスのポプリ」はここでしか手に入らないので、コレクター図鑑を完成させるためにも必ず手に入れておこう。



ここでベッポに2回話しかけないと「ドエニスのポプリ」は手に入らない。気を付けよう。



インフェリア　算術勝負

入手　リッドの称号「さんじゅつせいねん」、各種アイテム

場所：商業の町バロール
期間：NO.19 バロール〜

バロールの武具屋の脇にいる商人に話しかけると、算術勝負をしようと持ちかけられる。ここで「はい」を選択すると、商人と石取りゲームで勝負することになる。勝負に勝つと、EVENT NO.23霊峰ファロースクリアまえまでなら、1回目はリッドの称号「さんじゅつせいねん」と「レモングミ」、2回目以降は「ミラクルグミ」が手に入る。EVENT NO.54セレスティアから戻ってきたあとは、1回目が「ミラクルチャーム」、2回目以降は「レモングミ」、「パイングミ」、「ミラクルグミ」がそれぞれ1個ずつもらえる。石取りゲームの必勝法については下を参照。初めてバロールに来たときは、このミニゲームで「ミラクルグミ」を稼ごう。

石取りゲーム必勝法

まず、3つの山にある石の数をそれぞれ4で割る。そして、余りの数の組み合わせが"0、0、0""1、2、3"、"0、1、1"、"0、2、2"、"0、3、3"のどれかだったときは、先に相手に石を取らせる。これ以外の組み合わせだったときは、以上のどれかの組み合わせになるように石を取ろう。以後は、相手が取った山から"4−(相手が取った石の数)"だけ石を取っていく。もし、石の数を4で割ったときに余りが出る山から相手が石を取った場合、余りが出るもう1つの山から相手と同じ数だけ石を取る。これを繰り返していこう。



「ミラクルグミ」は買うと6000ガルドもする。このサブイベントで稼いでおこう。



アイテムを売ってガルドを稼ぐ手も、初めてこの町へ来た時点なら、戦闘で稼ぐよりも効率はいい。

インフェリア　クレーメルチェック

入手　なし

場所：ファロース教会
期間：NO.20 風晶霊の空洞〜

ファラが仲間にいるとき、ファロース教会の礼拝堂右にある部屋へ行き、占い師に話しかけるとクレーメルチェックをすることができる。占い師が出す60の質問に「はい」「いいえ」で答えると、プレイヤーの性格を分析し、どの大晶霊とタイプが似ているかを教えてくれる。さらに、パーティにいるキャラクターと似た性格だった場合、そのキャラクターが出てきて簡単に感想を話す。各キャラクターと大晶霊の組み合わせは下を参照のこと。ちなみに、占いの結果が同じだった場合でも、霊峰ファロースクリア前とクリア後ではメッセージが異なる。

キャラクターと大晶霊の組み合わせ





ノームはどのキャラクターとも対応しておらず、ファラはどの大晶霊とも対応していない。



結果がウンディーネの場合、ファラが出てきてリッドのことをよく分かっているとほめてくれる。

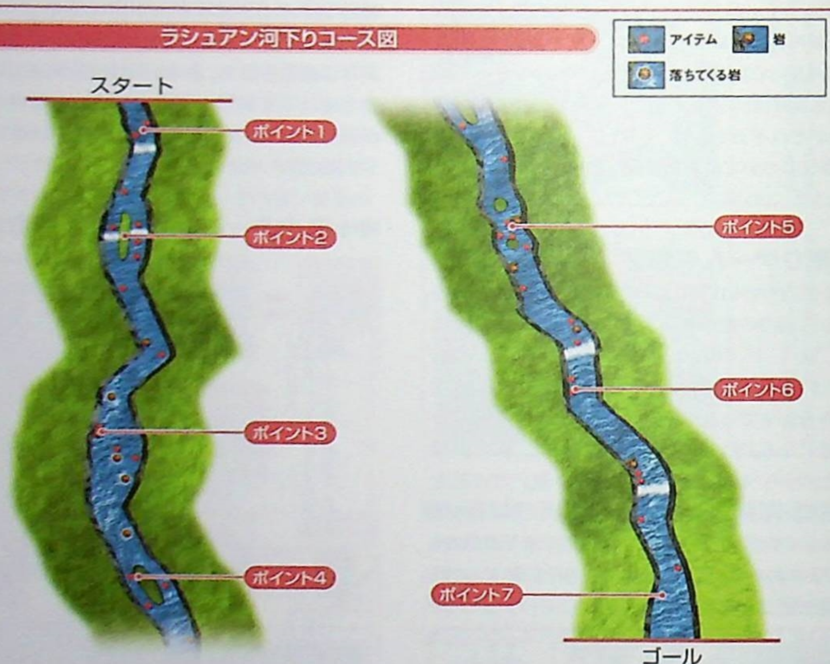
インフェリア ラシュアン河下り

入手 リッドの称号「かじとりめいじん」、「アップルグミ」

場所：ラシュアン河の桟橋
期間：NO.06 ミンツ～

ラシュアン河の桟橋から学問の町ミンツの近くにある河口付近まで、イカダで急流を下るミニゲーム。ミンツを訪れたあとにラシュアン河の桟橋へ行けば、いつでもプレイすることができる。操作方法は方向キーの左右をイカダの進路変更に、◎ボタンをイカダの加速に使用する。ただし、ゲーム画面の右上に表示されているイカダの加速状態を表わすメーターが0になっていないと、イカダの進路変更はできない。メーターは◎ボタンを離していれば自然に減少していく。このミニゲームの最大の目的は、1分5秒以内にゴールしてリッドの称号「かじとりめいじん」を得ること。このタイムをクリアするには、岩や川べりとの接触を避けつつ、どこでイカダを加速するかがポイントとなる。また、落ちているアイテムを拾うと、4つごとに「アップルグミ」を1つ入手できることも覚えておこう。

ラシュアン河下りコース図



●ポイント1
スタート直後はカーブの手前までイカダを加速する。カーブをクリアしたあとに続く長い直線は、アイテムが見えてくるまで加速してタイムを稼ごう。

●ポイント2
分岐点は左右どちらを通っても大差は無いが、必ず通る側の川べりへ寄っておくこと。分岐後は川幅が狭くなっているため、一度接触してしまうと操作不能になっているあいだに何度も川べりにぶつかり大きなタイムロスとなる。加速は使わず、接触しないことを第一に考えて通り抜けよう。

●ポイント3
上から岩が落ちてくるこの地帯は、川の中央で思い切りイカダを加速する。2回ほど岩にぶつかってしまうが、加速を使わずに落ちてくる岩を避けて進んでもそれほど差が出るわけではない。

●ポイント4
2回目の分岐は入口の手前に岩がある右側は避けて、進入しやすい左側を通過する。ここも川幅が狭いので接触しないように細心の注意を払おう。

●ポイント5
短い分岐が2つ連続する難所。出口を狭くしている流木と岩を避けてS字を描くように左→右と進路を変えればいい。分岐に入るまえに加速を止めておき、方向キーの操作に集中しよう。

●ポイント6
しばらくのあいだ左右のカーブが続く。長い直線は無いが、カーブ後にイカダを細かく加速して少しでもタイムを短縮するように心掛けよう。

●ポイント7
ゴール前の直線はタイムを短縮するチャンス。途中で川べりにぶつからないように、最後のカーブで十分な方向転換してからイカダを加速するようにしよう。

インフェリア シャンバルーン

入手 リッドの称号「キングあんどバルーン」、「ミックスグミ」、「ステップリング」

場所：熱砂の町シャンバール
期間：NO.20 風晶霊の空洞～

シャンバルーンという空中浮遊物を対象に戦闘を行ない、5つあるレベルをすべて目標タイムより早くクリアすると称号やアイテムが貰えるミニゲーム。熱砂の町シャンバールで噴水の前にいるバルーンマスターに話しかけるとプレイすることができる。

シャンバルーンはEVENT NO.23の霊峰ファロースのクリア後に難度の高いバージョンへ変化する。これにともなって賞品も変わるが、「キングあんどバルーン」の称号は霊峰ファロースをクリアしたあとでも修得できる。また、バージョン1の初クリアまえにシャンバールの宿屋の前にいる男に話しかけておけば、「キングあんどバルーン」の称号を得たあとに100ガルドが貰える。さらにバージョン2のクリア後に浜辺にいるアイちゃんに話しかければ「うちわ」を入手することができる。

各レベルの初期配置と攻略法

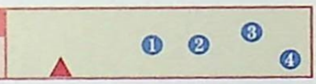
▲リッド ①～⑧ シャンバルーン

バージョン1

EVENT NO.23 霊峰ファロースクリア以前

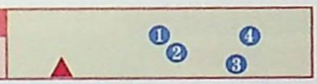
賞品		
	1回目	称号「キングあんどバルーン」
	2回目以降	「ミックスグミ」

レベル1
目標タイム 4秒83



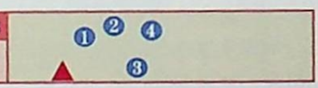
①～④を左から順に斬り攻撃で破壊していけば、問題なく目標タイムをクリアできる。それぞれのシャンバルーンを破壊したときに、リッドが攻撃開始地点まで戻らないように注意。斬り攻撃は常に方向キーを右に入れながら出すと良い。

レベル2
目標タイム 3秒66



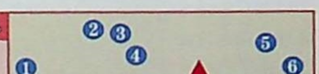
開始直後に虎牙破斬を出して①と②を破壊。技の硬直が解けたら着地した位置から虎牙破斬をもう一度出して残っている③と④を壊せばいい。①と②を壊したときにリッドが攻撃開始地点へ戻らないように方向キーを右に入れておくこと。

レベル3
目標タイム 6秒00



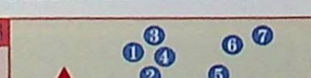
L1ボタンを使って垂直ジャンプからの斬り攻撃で①を壊す。着地後にすぐ斜め右上にジャンプして②を斬り、その着地にキャンセルで虎牙破斬を出せば残った③と④を破壊できる。③と④はジャンプの着地後に斬り攻撃→上空攻撃の連携でも破壊可能。

レベル4
目標タイム 7秒00



上空攻撃→魔神剣の連携で⑤と⑥を破壊。魔神剣の硬直が解けたら今度は斬り攻撃→魔神剣の連携で④と①を壊す。あとはL1ボタンを押しながら方向キーを上に入れて垂直ジャンプをし、残っている②と③を破壊すれば目標タイムはクリアできる。

レベル5
目標タイム 6秒00



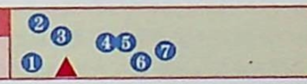
①～④は上空攻撃からキャンセルして虎牙破斬を出せばすべて壊せる。虎牙破斬の着地後はリッドが攻撃開始地点まで戻らないようにレバーを右に入れておき、斬り攻撃→上空攻撃→斬り攻撃の連携を出せば残った⑤、⑥、⑦へきれいにヒットする。

バージョン2

EVENT NO.55 セイファート庭園以降

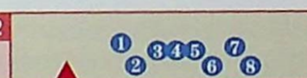
賞品		
	1回目	称号「キングあんどバルーン」(未修得時)
	2回目以降	「ステップリング」

レベル1
目標タイム 3秒00



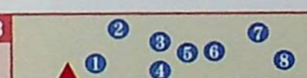
スタートしたらすぐにダッシュで①の反対側へ。そこから裂空斬を出して①～⑥を一気に破壊しつつ、⑦に密着する位置まで移動する。あとは猛虎連撃破などの奥義を裂空斬後の隙にキャンセルで出して、⑦のシャンバルーンを壊せばいい。

レベル2
目標タイム 4秒00



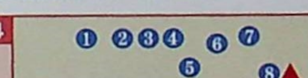
上空攻撃→斬り攻撃の連携から虎牙破斬をキャンセルで出して①～⑤を壊す。続いて斬り攻撃で⑥を壊しながら、R1ボタンでターゲットを⑧に変更。最後は⑥を斬った攻撃に連携させずにもう一度斬り攻撃を出して、⑦～⑧を一振りで破壊しよう。

レベル3
目標タイム 6秒00



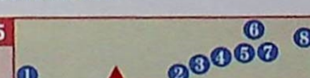
開始直後に裂空斬を出して①、②、④を壊す。着地後は歩いて③の左側へ来るまで移動し、そこから再び裂空斬を使って③、⑤、⑥を破壊する。残った⑦、⑧はL1ボタンを使って斜めジャンプし、斬り攻撃から着地を虎牙破斬でキャンセルすればOK。

レベル4
目標タイム 6秒00



スタートしたらすぐに斬り攻撃か突き攻撃で⑧を壊し、それをキャンセルして裂空斬を出す。この連続技で⑦→⑥→⑤と壊したあとは、着地した位置からもう一度裂空斬を出せば終了。残りのシャンバルーンをすべて破壊することができる。

レベル5
目標タイム 7秒00



最初にスタート位置から魔神剣を撃って①を壊す。技の硬直が解けたらすぐに②を斬り攻撃で破壊し、そこからキャンセルで裂空斬を出そう。③～⑦にヒットするので、あとは技の硬直中に奥義の猛虎連牙斬をキャンセルで出して⑧を破壊すれば良い。

※各レベルの攻略は操作方法をセミ・オートにしてリッドに「エルヴンブーツ」を装備させた状態のもの。武器はバージョン1が「ダオ・ブレード」、バージョン2が「グレートソード」を使用している。



インフェリア セレスティア 料理対決

入手 ファラの称号「みつぼしコック」など

場所：熱砂の町シャンバールなど
期間：NO.20 風晶霊の空洞～

シャンバールにある料理人の殿堂、ビストロシャンバールでは、料理人としての腕と称号を賭けて、味マスターと料理対決をすることができる。勝負するのは必ずファラで、参加費用として1戦につき1万ガルドを支払わなくてはならない。受付に参加費用を払って会場に入ると、ゲストから対決に用いる特別料理のオーダーが入り、そこでいったん準備期間（無制限）がもうけられる。そのあと会場2階の司会者に話しかけると、対決が再開される。ただしオーダーの元になる料理（例えば"おいしいオムライス"だとオムライス）を覚えていない、元になる料理に必要な食材を持っていない、元になる料理のファラの熟練度が星1つ未満、のうちどれかが当てはまる場合は対決を再開できない。味マスターとの対決に勝利するためには、元になる料理のファラの熟練度が5で、かつ対決中に表示される4回の食材選択すべてに正解する必要がある。熟練度が足りなかったり、選んだ食材に間違いがあった場合は味マスター側の勝利となる。再挑戦にはさらに1万ガルドを支払う必要があるので、対決まえにセーブをしておき、負けた場合はロードしてやり直したほうがいいだろう。



元になる料理の熟練度が低いと司会者に追い返される。言い分はもっともだがムカッとくる！

料理対決第1戦

オーダー …"おいしいオムライス"

正しい食材 …たまねぎ、ライス、レモン、たまご

得られる称号 …「みつぼしコック」

第1戦のゲストはミンツ大学の受付嬢ジーナ。彼女はさっぱりしたオムライスが好みなので、3回目の食材選択時に「レモン」を選んで料理を仕上げれば、彼女を満足させることができる。なお第1戦の準備期間中に、ミンツ大学受付にいる学生、およびバロールの酒場にいる老人へ話しかけると、おいしいオムライスを作るためのヒントを得ることができる。

料理対決第2戦

オーダー …"元気のでるグラタン"

正しい食材 …キルマフルーツ、パスタ、たまご、チーズ

得られる称号 …「キッチンスター」

第2戦のゲストはレグルス道場のフランコ師範。「元気のでる～」というオーダー名のせいでこってりとした肉系の味を連想してしまいがちだが、実は「キルマフルーツ」と「たまご」が勝利のポイントである。第2戦のヒントは、水晶霊の河の最深部で倒れている男が握っている。この男を助けようとするとモルルに泊まっている旅人が現われ、あとでモルルにこの旅人を訪ねていくと、レシピの一部を教えてくれるのだ。



ちなみにこの行き倒れ男を探しにいかないと、本編が終わるまでずっと行き倒れ続けている。

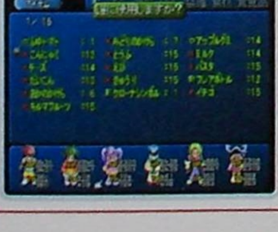
料理対決第3戦

オーダー …"なつかしのペスカトーレ"

正しい食材 …えび、ふゆトマト、パスタ、いか

得られる称号 …「あじむしゃ」

第3戦のゲストはインフェリア教会の大司教ガルヴァーニ。彼がオーダーするペスカトーレには、セレスティアの氷晶霊の山頂上でのみ収穫できる食材「ふゆトマト」が必要なので、セレスティアから遠征の橋を越えてインフェリアへ戻ってくるEVENT NO.54までは、第3戦に勝つことができない。「ふゆトマト」のヒントはバロールの食材屋とベイルティの宿屋前にいる老婆に聞くことができるが、別にヒントを聞いていなくとも遠征の橋クリア後ならばいつでも収穫できる。ちなみに第3戦の準備期間中に、ファラを先頭にしてシャンバールの食材屋に入ると、ファラと味マスターが気まずい会話を交わすイベントが発生する。



「ふゆトマト」は普通の回復アイテムとしても使用可能。ただし一度に持てる数は1つのみだ。



セレスティア 晶霊鉄道その1

入手 メルディの称号「ぽっぽや」

場所：アイメン駅
期間：NO.28 アイメン駅～

アイメン駅からルイシカ駅のあいだにある4つの駅に手紙を配達するミニゲーム。ゲーム中は方向キーの上と下を使ってブレーキを操作する。ブレーキをかけるタイミングはキールが「スピード落とせ！　ブレーキだ！」というセリフで教えてくれる。声に合わせてすぐにブレーキレベルを最高まで上げれば停車に失敗することがない。ゲームを何度かプレイし、各駅に3回ずつ停車して3種類のメッセージを聞くと、メルディが「ぽっぽや」の称号を取得する。



1つ目の駅ではおじさんが息子からの手紙を待っている。内容は息子からの近況報告らしい。



2つ目の駅はおばさんに手紙を渡す。手紙の内容は分からないが、おばさんの表情は悲しげ。


3つ目の駅には喜怒哀楽の激しいお姉さんがいる。手紙を見て怒ったり喜んだりと忙しい人。



4つ目の駅にいるおじさんには、その娘の手紙を配達。2人の仲直りの手助けをする。

セレスティア 晶霊鉄道その2

入手 リッドの称号「トロッコボンバー」

場所：ルイシカ駅
期間：NO.32 地晶霊の廃坑～

列車を追いかけてくるモンスターのトロッコをクレーメルボムを使って撃退するミニゲーム。ルイシカ駅から晶霊鉄道に乗り込み、廃坑駅へ向かうとプレイできる。リッドの称号「トロッコボンバー」を獲得するには、このミニゲームを20000点以上のスコアでクリアすればいい。

20000点を出すには

クレーメルボムは6カウントで爆発する。◎ボタンを押すとカウントが開始され、ボタンを離すとモンスターのトロッコへ向けてボムを投げつける。トロッコを撃退するときは、ボタンを押し続ける時間でカウントを調節して、ボムが爆発する位置を調節するといい。ただし、ボムを持ったまま爆発させてしまうと一定時間操作不能になるので注意しよう。

モンスターのトロッコは、先頭を爆破すれば後続の車両も撃退できる。しかし、先頭車両だけを狙って爆破していると得点効率が悪く、20000点のスコアを出して称号を得るのはほぼ不可能。得点を稼ぎたいときには後方の車両から順に爆破していったほうが良い。

■爆破した位置による得点の違い

	残り1両	残り2両	残り3両
1両目を破壊	500点	500点	500点
2両目を破壊	–	2000点	1000点
3両目を破壊	–	–	3000点



撃退に失敗してモンスターのトロッコに追いつかれると、1両につき500点の減点になる。



線路が離れているときにはタイミングが合っていても撃退することはできないので注意。



セレスティア ウィス入手

入手「ウィス」

場所：地晶霊の廃坑
期間：NO.32 地晶霊の廃坑

地晶霊の廃坑の途中、キャンプポイントで入手できるウィスは4人で遊ぶカードゲームだ。イベント終了後も、アイテム画面の貴重品から「ウィス」を選べば、いつでもプレイすることができる。

基本的なルールは、最初にそれぞれ6枚ずつ配られたカードを、場の属性に従って出せるものがあるなら順番に出して行く。自分のカードが出せない属性だった場合は山から1枚引く。誰か1人のカードが無くなるとあがりになり、1人で15枚のカードを持つとドボンとなる。あがりかドボンになると、1回戦終了となる。勝負は5回戦行なわれ、合計ポイントの一番高い者が勝者となる。ポイントの計算は1回戦ごとに行われる。各カードにはそれぞれポイントがあり、誰かがあがるとその時点で持っているカードのポイントぶんのスコアがマイナスされる。逆にあがった人は、他の人のマイナスぶんのポイントがすべてプラスされる。ドボンとなった人は持っているカードぶんをスコアからマイナスされ、他の3人はそのマイナスぶんを3等分したポイントをプラスされる。ウィスで使用するカードは全部で14種類あり、それぞれいろいろな特徴がある。下ですべてのカードの説明とポイントを記載したので、ひととおり目を通しておくといい。



光か闇のカードを持っているなら最後までとっておこう。攻撃カード以外、どんな手にも対応できる。

各属性一覧

火属性

火のカード
2ポイント
場が火属性のときに出せるカード。火属性の基本的なカードで、特別な効果はない。



攻撃カード
10ポイント
場が火属性のときか、攻撃カードときに出せる。次の相手に2枚のカードを引かせる。



ダブルのカード
5ポイント
場が火属性のときに出せるカード。再度火属性のカードをつづけて出すことができる。



氷のカード
2ポイント
場が火属性のときに出せるカード。このカードを出すと、場を水属性に変化させる。



水属性

水のカード
2ポイント
場が水属性のときに出せるカード。火、風のカードと同じく、とくに特別な効果はない。



攻撃カード
10ポイント
場が水属性のときか、攻撃カードときに出せる。次の相手に2枚のカードを引かせる。



プリズムのカード
5ポイント
場が水属性のときに出せるカード。出すと場の属性を自由に選択することができる。



雷のカード
2ポイント
場が水属性のときに出せるカード。このカードを出すと、場を風属性に変化させる。



風属性

風のカード
2ポイント
場が風属性のときに出せるカード。火、水のカードと同じく、特別な効果はもっていない。



攻撃カード
10ポイント
場が風属性のときか、攻撃カードときに出せる。次の相手に2枚のカードを引かせる。



チェンジのカード
5ポイント
場が風属性のときに出せるカード。出すとカードを出す順番を逆周りに変化させる。



地のカード
2ポイント
場が風属性のときに出せるカード。このカードを出すと、場を火属性に変化させる。



万能型

光のカード
20ポイント
攻撃カードで攻撃されたとき以外、出すことができる。そのあと場の属性を選択できる。



闇のカード
20ポイント
攻撃カードで攻撃されたとき以外、出すことができる。そのあと場の属性を選択できる。



セレスティア　ホテルティンシア宿泊

入手　なし

場所：職人の町ティンシア
期間：NO.42 ティンシア～

ティンシアにあるホテルティンシアに宿泊することで、6種類のショートイベントが見られる。このイベントは男女別に3種類ずつ用意されていて、パーティ内にリッド、キール、フォッグの3人がそろっていると男性パートが、ファラ、メルディ、チャットの3人がそろっていると女性パートが見られる。イベントの内容は男性、または女性がそろっている状態で宿泊した回数によって変化し、1回目は一行が寝るまえのエピソードが見られる「寝るまえ編」、2回目はホテルの部屋に入って、各人が最初に何をするかが明かされる「まずすること編」、最後は朝起きてから出発するまでのドタバタが描かれた「寝起き編」となっている。ちなみに、男女両方がそろっていれば、1回の宿泊で両者のパートが連続して発生するため、イベントを見るために必要な宿泊費が節約できる。このイベントが発生するタイミングだが、初めてティンシアに到着したときから女性パートが見られるのに対し、男性パートは時期が少し遅れてしまう。これはティンシアのシルエシカアジトに着いた段階で、フォッグとキールが入れ違いのタイミングでパーティに入ることと、バリル城を攻略後にルイシカへ向かい、さらにその後ティンシアに戻るまで、フォッグが正式に仲間にならないことによる。したがって、正確にはEVENT NO.47でフォッグを仲間に出来るようになってから、初めて男性パートを発生させられる。



男女ともに条件が整ってから宿泊すれば、イベントを見るための宿泊費が軽減できる。



「寝るまえ編」の女性パターン。寝るまえに語りだす人？　いるいるー。こんな人いるいるー。

セレスティア　放浪の画家リシテア

入手　「キャンセラー」

場所：ベイルティ港ほか
期間：本文参照

セレスティア各地を放浪しているリシテアに出会い、アイテムをもらうイベント。放浪の画家リシテアはベイルティ、ティンシア、岬の砦、ルイシカ、ジイニの順番で現われ、彼女を探し出し、すべての場所で話を聞くとアイテムをもらえる。リシテアの出現場所はゲームの進行に応じて増えていき、最後に出現するジイニでフォッグ用の装備品、「キャンセラー」をもらえる。ただし、リシテアはその立場上パーティ内にフォッグがいると姿を現わさないので、あらかじめティンシアのシルエシカアジト司令官室で、フォッグをパーティから外しておくこと。このイベントは時期によって消えることはないので、レグルスの丘クリア後にパーティからフォッグを外し、そのままリシテアの足取りを追い、アイテムを入手したらフォッグをパーティに戻すと効率がいい。詳しい出現のタイミングと場所に関しては以下の通り。

●遭遇イベント1

発生場所…ベイルティ

氷晶霊の山をクリアした後、ベイルティ港で絵を描いているリシテアに話かける。この場所1でのイベントを発生させておかないと、以下の場所2～5でリシテアが現われない。

●遭遇イベント2

発生場所…ティンシア

ティンシアのノーム像前で絵を描いているリシテアに話しかける。遭遇イベント2～4では、回る順番は関係なし。

●遭遇イベント3

発生場所…岬の砦

バリル城クリア後に、岬の砦で絵を描いているリシテアに話しかける。

●遭遇イベント4

発生場所…ルイシカ

バリル城クリア後に、ルイシカで絵を描いているリシテアに話しかける。

●遭遇イベント5

発生場所…ジイニ

レグルスの丘クリア後に、夜のジイニのオークションハウス前にいるリシテアに話かける。ただし、他4カ所のイベントすべて起こしてからでないと、リシテアは現われない。



インフェリア セレスティア 特技修得チャット・フォッグ

入手 本文参照

場所：本文参照
期間：本文参照

チャットとフォッグの特技は、リッド、ファラの特技と異なり各地のイベントをクリアしないと修得することができない。各特技の修得場所およびイベントの発生時期は各特技の項目を参照。すべてに共通する条件として、特技を修得するキャラクターがパーティにいないとイベントは発生しないことをまず覚えておこう。また、フォッグの特技であるエレメンタルマスターは、リシテアのイベント(P349参照)と関係しており、リシテアのイベントをすべて見ておかないと修得することはできない。

チャットの特技

●ボイハン

修得場所…セレスティア・フィールド GPS[183.130]

発生時期…NO.40　バンエルティア号～

入手条件はチャットが仲間にいる状態でこのマップに来るだけと、非常に簡単。これでチャットが特技ボイハンを修得する。バンエルティア号を自由に動かせるようになったら、すぐに修得してしまおう。

●コチハン

修得場所…インシーアジト2

発生時期…NO.54　遠征の橋～

これもボイハン同様、チャットが仲間にいれば、このマップへ来るだけで特技を修得することができる。ただし、場所がインフェリアの海底なので、修得できるタイミングはボイハンよりもあとになり、EVENT NO.54で遠征の橋を通りインフェリアへ戻るまで修得することはできない。

●エターナルスロー

修得場所…アイフリードの洞窟

発生時期…NO.54　遠征の橋～

特技の入手場所はアイフリードの洞窟だが、イベントが始まるのはチャットの小屋。遠征の橋を通ってからセレスティアへ戻り、チャットの小屋へ行くとアイフリードの挑戦状が見つかる。それからアイフリードの洞窟へ行くと、チャット1人で算数クイズに答えながらスゴロクマップを進むことになる。そして、スゴロクマップをクリアすると、チャットが特技エターナルスローを修得する。

●パラライボール

修得場所…晶霊温泉

発生時期…NO.68　シゼル城～

チャットが仲間にいる状態で晶霊温泉へ行き、温泉に入るとパラライボールを修得する。晶霊温泉では他にイベントが発生するが、発生条件を同時に満たした場合、この特技修得イベントが優先して発生する。

フォッグの特技

●エアブレイド

修得場所…ペイルティ

発生時期…NO.48　セイファート神殿～

セイファート神殿でセイファート第一の試練をクリアしてから、ペイルティのバンエルティア号が停泊しているマップへ行く。そして建物の脇にピンクのミアキスに近づくとフォッグが特技を修得する。

●アクアスパイラル

修得場所…ティンシア

発生時期…NO.51　闇の洞窟～

闇の洞窟へ一度でも入ったことがある状態で、ティンシアのノーム像があるマップへ行くと、フォッグがアクアスパイラルを修得する。

●レイジレーザー

修得場所…岬の砦

発生時期…NO.58　バンエルティア号(第2段階)～

セイファート観測所クリア後にフォッグが仲間にいる状態で岬の砦へと戻る。そして、砦の上部にいるピンクのミアキスに近づくと、イベントが発生してフォッグが特技を取得する。

●ダークイレイザー

修得場所…ルイシカ

発生時期…NO.64　レグルスの丘～

レグルスの丘クリア後にルイシカのワンダーシェフ「ホットボルシチ」があった所へ行くと、フォッグがダークイレイザーを修得することができる。

●エレメンタルマスター

修得場所…ジイニ

発生時期……NO.68　シゼル城～

エレメンタルマスターを修得するには、リシテアのイベントをすべて見ており、かつバンエルティア号が第3段階になって飛行艇を入手(P361参照)していなければならない。この状態で、夜ジイニのオークション会場の前へ行くとイベントが発生する。

セレスティア アラウンド・ザ・セレスティア

入手 チャットの称号「いっとうこうかいし」

場所：港町ペイルティ（氷塊後）
期間：NO.41 アイメン（崩壊後）～



マッハ船長の船と接触すると、はじかれてしまう。タイムロスにならないよう道を譲ろう。

EVENT NO.41以降に港町ペイルティ（氷解後）へ行くと、ミニゲーム「アラウンド・ザ・セレスティア」を行なうことができる。このミニゲームは、バンエルティア号を操作してマッハ船長の操る船とセレスティア一周をする海上レース。バンエルティア号の操作は、フィールドマップ時のときと変わらない。10カ所に配置された大晶霊のチェックポイントを数字の順番に通過してから、ゴール地点に到達しなければならないルールになっている。よって、すべてのチェックポイントの位置を覚えてから、下図の最短ルートでゴールを目指そう。2分32秒以内にゴールすると、チャットの称号「いっとうこうかいし」がもらえる。このときチャットが仲間にいなくても大丈夫だ。

アラウンド・ザ・セレスティア全体図



各チェックポイントの座標

	チェックポイント	GPS
S	スタート	45.101
1	ウンディーネ	32.75
2	シルフ	83.28
3	イフリート	149.40
4	ノーム	172.63
5	セルシウス	158.91
6	ヴォルト	162.138
7	レム	121.147
8	シャドウ	61.161
9	マクスウェル	15.149
10	ゼクンドゥス	0.109
G	ゴール	42.98

セレスティア 早食い勝負

入手 リッドの称号「はやぐいおう」

場所：職人の町ティンシア
期間：NO.42 ティンシア～

ティンシアの回転寿司屋に入ると、『テイルズ オブ デスティニー』に登場したコングマンから早食い勝負を挑まれる。早食い勝負は、30秒の制限時間内に決まった順番で流れてくる寿司をどれだけ食べたかを競うミニゲームだ。流れてくる寿司の皿は◎ボタンで取れ、白い皿は100点、赤い皿は300点、黄色い皿は800点となっている。寿司を連続して食べていると、画面右上のゲージが溜まり寿司を食べるスピードが落ちる。そのゲージは得点の高い皿を食べたときほど溜まりやすく、⊗ボタンで飲めるお茶を飲むと回復する。早食い勝負に参加するには2000ガルド必要で、勝つとリッドの称号「はやぐいおう」を入手でき、そのうえ参加料が戻ってくる。しかし負けてしまうと、参加料の2000ガルドを失なってしまう。称号を集めているなら、ぜひコングマンをうち負かそう。コングマンに勝つには4300点以上必要で、基本的に得点の高い赤と黄色の皿を狙って食べていれば勝てるだろう。どうしても勝てないなら下の表を参照して欲しい。※のある皿を取り、×があるところでお茶を飲めばいい。

■理想的な皿の取り方

順番	皿の色	お茶	順番	皿の色	お茶	順番	皿の色	お茶	順番	皿の色	お茶
1	白※		19	白		37	白		55	白	
2	白		20	黄※	×	38	白		56	白	
3	白※	×	21	白		39	白		57	白※	
4	白		22	白		40	黄※	×	58	白	
5	白		23	白		41	白		59	白	
6	白		24	白		42	白		60	黄※	×
7	赤※		25	赤※		43	赤※		61	白	
8	白		26	白		44	白		62	白	
9	白		27	白		45	白		63	白	
10	赤※	×	28	白		46	白		64	赤※	
11	白		29	白		47	白		65	白	
12	白		30	赤※		48	白		66	白	
13	白		31	白		49	白		67	白※	
14	白		32	白		50	赤※		68	白	
15	白		33	白		51	白		69	白	
16	赤※		34	赤※	×	52	白		70	赤※	
17	白		35	白		53	赤※	×	71	白	
18	白		36	白		54	白				



上記の表のように食べれば6100点のスコアがだせる。コツは40番の皿を早めに取ることだ。

セレスティア フォッグの武器開発

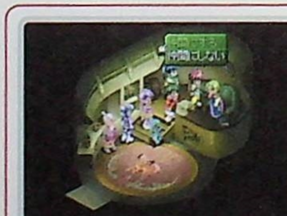
入手 「プラズマカノン」など

場所：職人の町ティンシア
期間：NO.47 ティンシア～

EVENT NO.47以降になると、シルエシカのアジト内の晶霊砲の裏にいる男性がフォッグの新たな武器を開発してくれる。武器を開発するには開発資金が必要で、1回話しかけるごとに20000ガルドをその男性に援助できる。ただしフォッグが仲間にいないと、資金の援助や開発の終了した武器を受け取ることができない。物語の進行とともに開発できる武器の種類が増えていくので、フォッグを戦闘メンバーに加えているなら戦力向上のため優先的に開発資金を援助していこう。開発できる武器名、開発に必要な援助額、イベントの進行度は下表に記載してあるのでそちらを参照して欲しい。なお、資金援助を先行して行なった場合は、イベントの条件が達成された時点で話しかければその武器を受け取ることができる。資金援助は12800000ガルドまで行なえるが、最後に開発される武器「メガグランチャー」は640000ガルドで開発可能となっている。よってそれ以上の援助は無意味だ。資金を先行して援助するより、イベントの条件が達成した時点でまとめて援助したほうが無駄がないだろう。

■フォッグの武器開発一覧

武器名	援助額	イベント進行度
プラズマカノン	40000	NO.47職人の町ティンシア到着以降
グランマグナム	80000	NO.50アイフリードの洞窟クリア後
インパルスカノン	160000	NO.57インフェリア港出発後
フォトンイレイズ	320000	NO.64レグルスの丘クリア後
メガグランチャー	640000	NO.68シゼル城到着後



EVENT NO.47以降ならフォッグを自由に仲間にできる。フォッグの部屋で話しかけよう。



新たな武器が完成したようだ。早速フォッグに装備させ、戦闘力のアップを図ろう。



インフェリア セレスティア　オプション船室

入手　本文参照

場所：インフェリア港、職人の町ティンシア
期間：NO.54 バンエルティア号（第2段階）〜

オプション船室

バンエルティア号が第2段階以降になると、インフェリア港とティンシアの船具屋で空き部屋を販売室、宿泊室、医務室、遊戯室、転送室に改造できるようになる。2つの船具屋で改造するための必要ガルドは下表の通り。またティンシアの船具屋であつかっている転送室のみ、EVENT NO.64レグルスの丘をクリアしないと改造できない。

■インフェリア港

空き部屋にする	170000
医務室	1000000
宿泊室（特価）!!	300000
遊戯室	800000

■職人の町ティンシア

空き部屋にする	170000
販売室	300000
宿泊室	900000
転送室	1800000

販売室

販売室には、ティンシアの船具屋で改造できる。室内には道具屋と食材屋の販売員が常に待機しており、彼らに話しかければ町と同じようにアイテムを購入することができる。また自動販売機では各アイテムをまとめて購入でき、「アワーグラス」と「ルーンボトル」が販売されている場所はここだけである。自動販売機を利用するときは、購入するアイテムを選択したあとに左下のレジで会計を済ませなければ買ったことにならないので注意しよう。

■販売室商品一覧

道具屋「バンエルショップ」	
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
ミラクルグミ	6000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

自動販売機	
アワーグラス	1000000
アップルグミ	100
レモングミ	2500
オレンジグミ	200
パイングミ	3000
ミックスグミ	1000
ミラクルグミ	6000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ルーンボトル	100000

食材屋「バンエル食品」	
パスタ	60
ライス	100
ベアのにく	150
タスクのにく	150
いか	80
えび	80
チーズ	60
たまご	50
ミルク	50
キャベツ	60
ポテト	50
にんじん	50
たまねぎ	50
トマト	80
キルマフルーツ	80
レモン	60
イチゴ	80
アマンゴ	80
レッドソディ	60
ホワイトソディ	60

宿泊室

宿泊室に宿泊すれば、宿屋や宿泊設備と同じよう仲間の体調を完全に回復する。インフェリア港とティンシアどちらでも改造できるが、インフェリア港のほうが格段に安く改造できる。販売室とセットで改造すれば、バンエルティア号に移動する町としての機能を持たせることができるだろう。

医務室

先頭キャラクターが状態異常のときに医務室に入ると、ナースたちによって強制的に手術が行なわれ、そのキャラクターは完全に回復する。宿泊室で休んでも状態異常は回復するので医務室はどうしても必要な施設とはいえないが、ナースたちの手術の様子はとても愉快。1度は見ておきたいところだ。

遊戯室

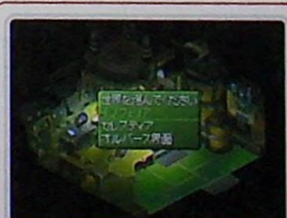
遊戯室では、ミニゲームの海戦シミュレーション（P354参照）で遊べる。12000pts以上のスコアを海戦シミュレーションで出せばリッドの称号「カイザー」を入手できる。称号を集めているなら改造しよう。



遊戯室で遊べるのは海戦シミュレーションのみ。称号を得たら空き部屋に戻してもいいだろう。

転送室

転送室はバンエルティア号から指定した場所へ瞬間的に転送してくれる部屋だ。転送先は、インフェリアならミンツ、王都インフェリア、バロール、シャンバール。セレスティアならアイメン、ルイシカ、ペイルティ、ティンシア。さらにオルバース界面の中継所の9カ所から選択できる。飛行艇と併用すれば、格段に移動時間を短縮することができるだろう。



オプション船室の中では180万ガルドと最高額の転送室。しかし、それだけの価値はある。

インフェリア セレスティア 海戦シミュレーション

入手 リッドの称号「カイザー」

場所：バンエルティア号の遊技室
期間：NO.54 バンエルティア号（第2段階）～

バンエルティア号の空き部屋を遊戯室に改造すれば、海戦シミュレーションゲームを行なうことができる。船の操作は普段と違い、常に前進しており、方向キーで左右の旋回ができる。○ボタン押すとチャージを開始、完了すると○ボタンで晶霊砲を発射できる。またチャージ中に×ボタンを押すと加速ができ、素早く移動することができる。一定時間が経過すると□ボタンで援護射撃を行なうことができるが、スコアが低くなるので使用しないほうがいい。△ボタンを押すと、視点の切り替えができる。状況によって使い分けよう。敵の攻撃を受けると耐久値ゲージが減り、無くなるとゲームオーバーとなる。12000pts以上でリッドの称号「カイザー」を得ることができる。そのスコアを目指すには、最低でも一度の攻撃で3つ以上の目標を撃沈しなければならない。得点できる目標は敵艦だけでなく、魚雷や機雷も含まれることも覚えておこう。

■敵一覧



敵艦1 500pts

動きの遅い大型戦艦。スピードの遅い弾と、誘導性の魚雷を撃ってくる。500ptsとスコアが高い。



魚雷 50pts

敵艦1が撃ってくる誘導性の魚雷。加速しているときに触れると、ダメージを受けないで壊せる。



敵艦2 300pts

両舷に弾をばらまく戦艦。攻撃を受けないよう、前方か後方から接近して撃沈しよう。



敵艦3 200pts

前方のみ弾を撃つ巡洋艦。敵艦2に比べれば、さほど攻撃は激しくない。落ち着いて攻撃しよう。



敵艦4 200pts

移動スピードが速く、射程に捕らえることが難しい。移動しながら機雷をばらまいていく。



機雷 50pts

敵艦4がばらまくように海中に出す機雷。触れるとダメージを受け、一定時間で爆発し消滅する。

セレスティア セレシーマップ

入手 「セレシーマップ」

場所：歓喜の町ジイニ
期間：NO.51 バンエルティア号（第2段階）～

歓喜の町ジイニの道具屋「グン：ジイニ」の店内に居る男性に話しかけると、あるモノを買わないかと言われる。その話を承諾すると支払い方法を、10000ガルドか100ジイニか選択することになる。あるモノとはセレスティアの海中マップを一望できる「セレシーマップ」で、どちらかの方法で料金を支払えば入手できる。「セレシーマップ」はこの男性からでしか入手する方法がない。コレクター図鑑の完成を目指しているなら、必ず購入しよう。



ジイニの換金レートが安い時に、ガルドをジイニに換金すれば安く購入することができる。

セレスティア ジイニのウィス

入手 リッドの称号「ホモルーデンス」など

場所：歓喜の町ジイニ
期間：EX 歓喜の町ジイニ～

歓喜の町ジイニのカジノでは、通常のウィスと同じルールでジイニを賭けて勝負できる。参加料は5ジイニで、勝負に勝つとリッドの称号「ホモルーデンス」と25ジイニを得ることができる。その後は勝利するたび、25ジイニもらえる。また勝負の結果はすべて記録されており、ゲームの終了時にそれまでのトータルスコアが表示される。トータルスコアの合計がプラス1000を越えて勝利すると、リッドの称号「ウィスマスター」を入手できる。トータルスコアをプラス1000にするには、かなりの時間が必要となる。毎回セーブして、負けてしまったら再度やり直すといい。



やっとのことでウィスマスターの称号を得た瞬間は、今までの苦労が報われる瞬間でもある。



インフェリア セレスティア エクストラダンジョン

入手 本文参照

場所：本文参照
期間：本文参照

エターニアの世界に点在する、6つのエクストラダンジョンの場所を紹介しよう。

闇の洞窟 (P258)

セレスティアの海底5.12に位置する洞窟。潜水艇入手後ならいつでも入ることができる。中には大晶霊シャドウがいて、戦闘で勝つと契約を結べる。



海上部分にも入り口のようなものが見えるが、ここからは入れない。海底が本物の入り口。

アイフリードの墓 (P266)

インフェリアの海上88.64の島にある、墓石をかたどったダンジョン。内部では謎解きをして「ひかりのたま」を手に入れるのが目的。入るために、中継基地でアイフリードの像を調べておかなければならない。



役立つ装備品が置かれているほか、レベルアップにも向いているので、早めに訪れるといい。

沈没船 (P272)

インフェリアの海底34.4に眠るダンジョン。遠征の橋を渡ったEVENT NO.54後ならいつでも入れる。



船長室の宝箱から「インシーマップ」が入手できる。また、ボスとしてセイレーンが登場。

ファロース教会地下 (P276)

インフェリアの93.110にある、ファロース教会の祭壇を調べると地下への階段が出現し、降りると元素の大晶霊マクスウェルがいる。これと戦闘して勝つことで契約を結べる。このダンジョンは、遠征の橋を渡ったEVENT NO.54後に出現する。



教会内の祭壇を調べるとセイファートキーが輝き始め、下へと通じる階段が現われる。

きらめきの塔 (P316)

インフェリアの107.23にあるダンジョン。飛行艇入手後は、いつでも入ることができる。最上階にはワルキューレがいて、これに勝つと「S・D」を入手するための見えないカギを入手できる。



飛行艇はゲーム終盤にならないと入手できない。したがってきらめきの塔に向かうのもクリア直前となる。

ネレイドの迷宮 (P320)

オルバース界面上のダンジョンで、インフェリアポートから向かう場合は43.40、セレスティアポートからだと44.62に位置している。このときどちら側からダンジョンに入っても、イベント内容や構造は一緒である。最奥にはレグルスがいて、これを倒すのが目的。このダンジョンは、メモリーカードにゲームをクリアしたデータが入っている場合にのみ出現する。



ネレイドの迷宮はクリア後のおまけダンジョンといったおもむき。それだけに敵も強力だ。

セレスティア

ジイニのオークション

入手 リッドの称号「アイテムなりきん」

場所：歓喜の町ジイニ
期間：NO.51 バンエルティア号「第2段階」～

オークションの仕組みとルール

ジイニのオークション会場では、貴重品以外のアイテムをオークションに出品して、ジイニを稼ぐことができる。オークションは、まずオークショニアに出品の意志を伝え、手数料5ジイニを払ってアイテムを1つ預けることから始まる。預けたアイテムには、一部のアイテムを除いてすぐさま8～11ジイニの値段が付く。この値段は、ジイニの宿屋に泊まる、もしくはジイニから出ると1ターン経過するとして、預けてから4ターンは自然に上昇していく。プレイヤーは1ターンに1回落札価格を引き上げることができ、引き上げ幅は10パーセント、20パーセント、30パーセントの3つから選択可能だ。値段の自然上昇幅は上昇前の値段が高いほど大きくなるので、プレイヤーが介入すると落札価格をより高くすることができる。ただし値段を引き上げると、次のターンに買い手が付かないことがある。引き上げ幅が大きいほど、また引き上げ回数が多いほど買い手が付く確率が下がり、最終的には絶対買い手が付かなくなるので注意しよう。買い手が付かなかったアイテムはプレイヤーが引き取ることになり、その場でオークションは終了となる。アイテムの落札は、アイテムを出品した直後からプレイヤーの意志で自由に行なえる。大きく値段が上がるのは4ターン目までなので、ほどほどに値段をつり上げつつ、4ターン目になったらすぐに落札してしまうのが確実だ。ちなみにオークションで稼いだ額が合計10万ジイニを越えると、リッドが称号「アイテムなりきん」を得る。

セーブを利用して値段を上げる方法

データをセーブしてから価格を引き上げて、ターン経過後に買い手が付かなかったらロードしてやり直すというちょっとズルイ方法もある。引き上げ率30パーセントで買い手が付いたらまたセーブして～と繰り返せば、アイテムによっては10万を越える巨額のジイニを稼ぐことも不可能ではない。ちなみに次のターンに買い手が付くかどうかは、実は価格を上げた直後に決まるようになっている。価格を上げてからセーブしてしまうと、買い手が付かなかった場合、どんなにロードしてやり直しても、その結果が変わることはないので注意しよう。

落札価格が高くなりやすいアイテム

以下に紹介するアイテムは他のアイテムに比べて出品時の初期価格が高い。インフェリアでは普通にお店で購入できる「なべのふた」や「キルマフルーツ」を出品すれば、少ない元手で大きな利益を上げることができるはずだ。とくにラシュアンでは100ガルドで売られている「なべのふた」は最初から48ジイニの値が付き、1ジイニを100ガルドとして計算した場合、出品するだけで単純に48倍もの値段になる。データをセーブしながら値段を引き上げていけば「なべのふた」1つにつき4000～5000ジイニぐらいは稼げるので、これを繰り返せば濡れ手に粟のぼろ儲けができるというわけだ。

■落札価格が高くなりやすいアイテム

アイテム名	初期価格	アイテム名	初期価格
アップルシードル	62	にんとうちざくら	93
おにぼうちょう	67	バナナ	18
キルマフルーツ	28	ホウテイバンリ	252
なべのふた	48	みずぐも	59



何のつもりか「なべのふた」に投資する参加者たち。ときには4万以上の値段が付くこともある。

特定のアイテムが表示されない現象

オークションに出品可能なアイテムは、全アイテムから貴重品22種類を除いた336種類。しかし画面上の出品リストには328種類しか表示できないため、貴重品を除いて329種類以上のアイテムを所持している場合は、以下にまとめたアイテムは“持っているのに出品できないアイテム”となる。これはアイテムを売却するときにも言えることなので、アイテムのコレクションをするときは要注意。いつでも購入できて、とくに使う予定がないようなアイテムは、思い切って売ってしまうのも手だ。

■場合によっては出品できないアイテム

アイテム名	優先度
ドエニスのポプリ	1
きんのチョーカー	2
かこもん	3
ウルタスだいほん	4
おしろい	5
うちわ	6
クレスのバンダナ	7
アーチェのリボン	8

※貴重品を除く所持アイテムの種類が329以上になった場合、右表のうち優先度の低いアイテムから順に、リストに表示されなくなっていく。

とくに高い値段の付くレアアイテム

下にまとめたアイテムは入手するのが困難な割に、戦闘中および移動中に使えるものではなく、かといって装備できるわけでもなく、お店で売却してもたいした金額にはならない。では何の意味があるのかというと、実はオークションに出品した際、非常に高い値段で取り引きされるのである。またこれらのアイテムは、他のアイテムに比べて値段を引き上げたときに買い手が付きやすいという利点がある。手っ取り早くジイニを稼ぎたいなら、これらのアイテムを出品して値段を30パーセントずつ引き上げていくのが一番だ。ただし「かこもん」以外は1つずつしか手に入らないので、アイテムをコレクションしている人は出品しないほうがいいだろう。ちなみにジイニの道具屋には「ブッシュベイビー」をほしがっている人物がいるのだが、プレイヤーが「ブッシュベイビー」を探し当てるころには入手をあきらめてしまうので、実物を持っていっても無駄である。



「ブッシュベイビー」は、1回調べただけでは取ることができない。必ず2回調べよう。



値段が17万を越えると表示がおかしくなることがあるので、16万程度で確実に落札しよう。

■とくに高い値段が付くアイテムとその入手方法

アイテム名	初期価格	入手場所	入手方法
ウィンドベル	189	ラシュアン	エタポケ4のクリアデータをアップロード後、カムラン村長に話しかけるともらえる
うちわ	130	シャンバール	遠征の橋クリア後、シャンバルーンを全面クリアしてからアイちゃんに話しかけるともらえる
ウルタスだいほん	120	王都インフェリア	ウルタス・ブイ全8幕を観劇していて、かつ漆黒の翼イベントのエンディングを見ていると、劇場の舞台上に落ちている
おしろい	200	ラシュアン	遠征の橋クリア後、ファラを先頭にして、ファラの家の化粧台を調べる
かこもん	141	ミンツ	遠征の橋クリア後に、クレーメルボールで3連勝する。またはシゼル城突入後に、港の学生から10000ガルドで購入
きんのチョーカー	155	王都インフェリア	バリル城でのヒアデス戦クリア後に、インフェリア城の王と王妃の部屋にあるタンスを調べる
ドエニスのポプリ	218	バロール	以前に盗人少年ペッポを捕まえたことがあれば、遠征の橋クリア後にバロールの道具屋へ行くとペッポからもらえる
ブッシュベイビー	882	ルイシカ	シゼル城突入後に発生する「ブッシュベイビー」に関するキャンプスキットを聞いてから、バリル邸の居間にある置物を2回調べる
ボタン	562	シャンバール	遠征の橋クリア後に服屋の右側の試着室を調べる
ロザニアのドレス	368	アイフリードの墓	アイフリードの服が置いてあるマップの宝箱に入っている

オークション会場限定の商品

オークショニアの右隣にいる人物に話しかけると、オークション会場限定のアイテムを購入することができる。扱っているアイテムは1回につき3種類で、これは最初にジイニへ入った時点を1ターン目として、ターンが経過するごとに右表のように商品が変化していく。ターン経過の条件はオークションと同様で、ジイニの宿屋に泊まるか、ジイニの外に出ると1ターンが経過する。8ターンが経過すると扱う商品が1ターン目のものに戻り、以下それが繰り返される。ただし「レジュームリング」を購入すると1ターン目の商品はリストから除外され、それ以降は2〜8ターン目の商品が繰り返しリストに並ぶようになっている。なお「レジュームリング」を捨てると1ターン目の商品が復活(P257参照)する。

■オークション会場限定商品

ターン数	扱われる商品
1ターン目	レジュームリング、エリクシール、マジカルリボン
2ターン目	ミョルニル、クリスダガー、ハヌマンシャフト
3ターン目	リフレックス、レアヘルム、マジカルリボン
4ターン目	エンジェルブレス、リバースドール、テクニカルリング
5ターン目	すいしょうせき、りょくしょうせき、せきしょうせき
6ターン目	きしょうせき、せいしょうせき、ししょうせき
7ターン目	はくしょうせき、こくしょうせき、エリクシール
8ターン目	ミョルニル、レアヘルム、リフレックス

■限定商品の値段(単位はジイニ)

アイテム名	値段	アイテム名	値段
エリクシール	6000	はくしょうせき	1500
エンジェルブレス	3400	ハヌマンシャフト	13200
きしょうせき	1500	マジカルリボン	2600
クリスダガー	9800	ミョルニル	11000
こくしょうせき	1500	リバースドール	4500
ししょうせき	1500	リフレックス	7880
すいしょうせき	1500	りょくしょうせき	1500
せいしょうせき	1500	レアヘルム	5620
せきしょうせき	1500	レジュームリング	50000
テクニカルリング	3000		



セレスティア

ダンスオーディション

入手　メルディの称号「ぷりぷりマドンナ」など
リッドの称号「ダンシンスター」など

場所：歓喜の町ジイニ
期間：NO.51 バンエルティア号（第2段階）～

スポットライトに合わせてキャラクターを動かしBGMが止まるまでダンスをするミニゲーム。メルディのみを操作する1人用と、メルディとリッドを操作する2人用があり、参加料はそれぞれ3、5ジイニとなっている。スポットライトから外れてしまうと減点され、10点満点で評価される。長いあいだスポットライトから外れていると、途中でもゲームオーバーになるので注意。また操作は方向キーとアナログキーどちらでもOK。2人用はコントローラーが2つ必要でメルディとリッドは重なることができ、同じスポットライトでもとにかく入っていれば評価される。下にスポットライトの動きを9段階に分けて記載したので、よく見て動きを覚えてから挑戦するといい。ダンスの評価が8.00以上だと、1人用はメルディの称号「ぷりぷりマドンナ」、「テクニカルリング」、100ジイニを、2人用はリッドの称号「ダンシンスター」と300ジイニを入手できる。再度8.00以上を出すと、以後はジイニのみもらえる。

1人用　メルディ

手順1


手順2


手順3


手順4


手順5

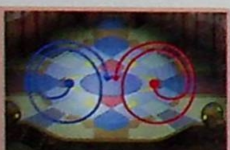

手順6


手順7


手順8


手順9


2人用　メルディ（赤）とリッド（青）

手順1


手順2


手順3


手順4


手順5


手順6


手順7


手順8


手順9


インフェリア セレスティア オルバース 隠し晶霊

入手 大晶霊「シャドウ」「マクスウェル」「ゼグンドゥス」

場所：本文参照
期間：本文参照

『エターニア』で契約できる大晶霊は全部で12体存在する。そのうちの9体は物語の進行上で必ず契約することになるが、シャドウ、マクスウェル、ゼグンドゥスの3体は世界のどこかに隠れている大晶霊を見つけないと契約することはできない。各大晶霊がいる場所および契約できる時期は以下の通り。

シャドウ

入手場所 …闇の洞窟

発生期間 …NO.51　バンエルティア号（第2段階）

セレスティアの統括晶霊シャドウと契約するには、闇の洞窟の最深部まで行く必要がある。そこで、シャドウと戦いリッドたちの実力を証明しなければならない。闇の洞窟はセレスティアの海底GPS（5.12）にある。バンエルティア号が第2段階になり、潜水艇を手に入れたら行ってみよう。闇の洞窟およびシャドウの攻略については、P258を参照。ちなみに、シャドウと対になるインフェリアの統括晶霊レムと契約できるのは、もう少し先になる。

マクスウェル

入手場所 …ファロース教会地下

発生期間 …NO.54　バンエルティア号～

遠征の橋を通りインフェリアへ戻ってきたら、ファロース教会の祭壇にある神像の前まで行ってみよう。すると「セイファートキー」が神像と共鳴して、地下へ通じる階段が現われる。階段を降りた先には大昔に建てられたと思われる神殿がある。神殿を奥へ進んでいくと元素の大晶霊マクスウェルが現われ、リッドたちは力を示すためマクスウェルと戦うことになり、勝利するとマクスウェルと契約することができる。セイファート教会地下およびマクスウェルの攻略については、P276を参照。



遠征の橋通過後にこのあたりへ移動すると、自動的にイベントが発生して階段が現われる。

ゼグンドゥス

入手場所 …シゼル城

発生期間 …NO.68　シゼル城～

ゼグンドゥスはシゼル城の時の間にいる。他の大晶霊と異なり、行ってイベントを発生させれば、戦うことなく契約をすることができる。時の間の場所については、P300を参照。

ゼグンドゥスと契約してから再び時の間へ行くと、改めてゼグンドゥスと戦うことができる。ゼグンドゥスは強敵だが、モンスター図鑑を完成させるため、また戦闘に勝利すると入手できる「デリスエンブレム」のためにも、是非挑戦してみよう。

ゼグンドゥス攻略

対ゼグンドゥス戦でおすすめのパーティは、リッド、フォッグ、メルディ、キールの4人。リッドには「ボルテックソード」や「ストライクアクス」といった雷属性の武器を装備させる。装備品には「ステップリング」を付けておこう。フォッグはアクアスパイラルを修得させておくこと。装備品は「ミスティシンボル」を付けておく。メルディとキールは、インディグネイション、サンダーブレード、ナース、キュアを使えるようにC.ケイジの大晶霊を振り分ける。できれば、シャープネスやコンセントレートなども使えるようにしておくといい。装備品は「エメラルドリング」と「ミスティシンボル」。「ミスティシンボル」が足りないときは「フェアリィリング」に「ルーンボトル」を使って変化させる。それでも足りないときは、回復系晶霊術を持つキャラクターに優先的に装備させておこう。隊列はリッドのみ前方で、他のメンバーはできる限りリッドから離して配置。回復アイテムは当然持てるだけ用意しておく。さらに、いざないの密林に出現するサイズキャリアーから「リバースドール」を稼いでおくといい。

基本はフォッグのアクアスパイラルと、キール・メルディのサンダーブレード、インディグネイションでダメージを与え、リッドはアイテムで仲間のフォローをする。リッドは、フォッグ、メルディ、キールの攻撃を邪魔されないよう、ゼグンドゥスをリッドと他のメンバーで挟むように移動する。晶霊術などで攻撃されたら極力受け身（P046参照）を取り、行動不能になる時間を少しでも減らすこと。また、回復が間に合わなさそうなときは「リバースドール」を付けて戦闘不能になるのを防ごう。ある程度ゼグンドゥスのHPを減らしたら、条件を満たすと発動する裏インディグネイション（P061参照）で一気にとどめを刺してしまおう。

セレスティア ピコハンリベンジ

入手 「ピコハンリベンジ」

場所：チャットの小屋など
期間：NO.54 バンエルティア号(第2段階)〜

遠征の橋を越えたあと、チャットが仲間にいる状態でチャットの小屋へ戻ると、入口に置かれていたモニュメントがすり替えられていることが分かる。残されていた偽物のモニュメントにはGPSの座標(120, 128)が刻まれていて、セレスティアのフィールドマップでその場所へ行くと、隠しマップに入ることができる。隠しマップの中には本物のアイフリードのモニュメントが置いてあり、同時に海賊7道具の1つ「ピコハンリベンジ」を手に入れることができる。偽物モニュメントのイベントを見るまえでも座標(120, 128)の場所へ入ることはできるが、「ピコハンリベンジ」を入手することはできない。



チャットがこれを装備していると、攻撃を受けた際に自動でピコハンが飛び出すことがある。

インフェリア セレスティア 漆黒の翼

入手 なし

場所：歓喜の町ジイニなど
期間：NO.54 バンエルティア号(第2段階)〜

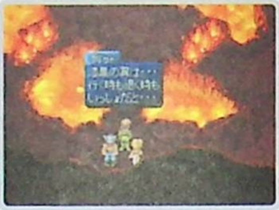
遠征の橋を越えたあとでジイニの宿屋へ行くと、自らを"漆黒の翼"と名乗る3人組に遭遇する。さらにジイニで彼らと遭遇していると、インフェリアの各地でメンバー集めのために活動する彼らの勇姿(?)を見ることができる。このイベント自体にはとくに意味がないのだが、王立劇場で漆黒の翼を見かけていて、かつウルタス・ブイ全8幕を見ていれば、劇場の舞台上で「ウルタスだいほん」が手に入る。



自称自由軍の3人組は、多種多様な人材を求めて新天地インフェリアへと旅立つのだった。

火晶霊の谷中盤

火に強くなる修行中の漆黒の翼と遭遇する。何の装備もなしに猛火の中を突っ切ろうとするのだが。



「突撃！」と命令をしつつ率先して進もうとしないリーダーと団員のあいだに、気まずい雰囲気が流れる。

風晶霊の空洞入口

詰め所のインフェリア兵をスカウトしようとがんばるリーダーだが、言葉の壁はやっぱり厚かった。



スカウトしていることに気づいてもらえず、このあと槍で追い払われてしまうのだった。

いざないの密林石像の広場

恐怖心を克服するために密林へとやってきた漆黒の翼。しかし修行は言わずもがなの結果に……。



極限まで緊張していた彼らは、親切心から声をかけたリッドの言葉に驚いて逃げてしまう。

王都インフェリア王立劇場

火晶霊の谷、風晶霊の空洞、いざないの密林で漆黒の翼と遭遇していれば、休憩中の劇場で演説する彼らと出会う。勧誘のセリフを新しいタイプの劇と勘違いされ、結局メンバーは集まらなかったようだ。



お決まりのポーズが勘違いの要因だったのでは……。ちなみに、その後彼らの姿を見た者はいない。

インフェリア　インシーマップ

入手「インシーマップ」

場所：沈没船
期間：NO.54 バンエルティア号（第2段階）～

エクストラダンジョンの1つである沈没船では、インフェリアの海底の様子を記した「インシーマップ」を手に入れることができる。画面上の機能は「インフェリマップ」とほとんど同じで、海底にある施設の位置が表示されるわけではないのが残念。貴重品の1つなので、地図としての機能というよりは、アイテムコレクションの一環として集めるといいだろう。



場所は沈没船の船長室。ここに自力でたどり着ける人にマップがいるかどうかは疑問だが……。

セレスティア　ラストフェンサー

入手「ラストフェンサー」

場所：バリル城、晶霊の棲む町アイメン（崩壊後）
期間：NO.62 バリル城～

レグルスの丘で手に入れたリバヴィウス鉱を晶霊砲建設現場でアイラに渡したあと、近くにいるゾシモスに話しかけると「剣を作れる者を知らないか？」と訪ねられる。そこでアイメンにいるサグラのことを教えると、ラストフェンサー作成イベントが発生する。ただしゾシモスと会話せずにシゼル城突入まで本編を進めていた場合は、ゾシモスのいる位置が晶霊砲の上部に変わっていることに気を付けよう。ゾシモスと別れてからアイメンの武器工房へ行くと、ゾシモスとサグラがさっそく剣の作成に取りかかっている。その後「アイメンから出る→再び入る」という行動を5回繰り返してから工房へ行くと、完成した「ラストフェンサー」を受け取ることができる。



インフェリアの理論とセレスティアの技術が生み出した「ラストフェンサー」。大事に使おう。

インフェリア セレスティア オルバース　飛行艇入手

入手　本文参照

場所：アイフリードの墓など
期間：本文参照

飛行艇を入手するには、アイフリードの墓で入手できる「ひかりのたま」とシゼル城で入手できる「やみのたま」が必要。この2つを手に入れたら、オルバース界面にある中継基地の改造ドックへ行き、アイフリードの像の両脇にあるくぼみにそれぞれの球をはめ込む。すると像からチャットをアイフリードの後継者と認めるメッセージが流れ、バンエルティア号に飛行艇ドックと2つの空き部屋が追加される。それと同時にチャットが称号「うみがすき」を得る。



重力からの解放とは、つまり飛行艇のこと。これでリッドたちの行動範囲がさらに拡大される。

「ひかりのたま」の場所

アイフリードの墓、メインホールの下にある隠し部屋に「ひかりのたま」が入っている宝箱がある。



アイフリードの墓は「ひかりのたま」を正統な後継者へ渡すために作られた場所なのだろうか。

「やみのたま」の場所

「やみのたま」があるのはシゼル城。入口から見て右側にあるエレベータに乗り、"上に行く"を選択。到着したマップから道なりに進んでいけば、「やみのたま」が入っている宝箱にたどり着くはずだ。



「やみのたま」がシゼル城にあるので、飛行艇は本編をクリアする直前まで手に入らないのだ。

インフェリア セレスティア エクストラタウン

入手 本文参照

場所：以下の本文参照
期間：NO.64 シゼル城～

本編のクリアには関係ないが、、特技や称号をすべて集めるうえでは見逃すことができないのが以下で紹介しているエクストラタウン。ゲーム中のマップには記されていないので、本書のP094、P176のワールドマップで位置を確認して行ってみよう。

晶霊温泉

晶霊温泉では条件を満たすことによって3つのイベントが見られる。晶霊温泉に関する詳細情報についてはP312参照。なお以下で紹介しているイベント発生条件を3つ同時に満たしていた場合は、パラライボール取得→ほしかわ入手→メルディが男湯への順で、受付にお金を払うごとに発生する。

●パラライボール取得

チャットが仲間にいるときに受付でお金を払うと、チャットの特技パラライボールを取得できる。

●ほしかわ入手

1.ホウテイバンリ探索(P338参照)が進行している。2.ラシュアンの民家にいる男からほしかわを作るためのヒントを聞いている。3.「キルマフルーツ」を15個もっている。4.「ホシカワをもっていない。以上1～4の条件をすべて満たしている状態で受付にお金を払うと、「キルマフルーツ」を15個消費して「ほしかわ」を1個入手できる。

●メルディが男湯へ

リッドの幸運値が、装備による修正を受けずに90以上の状態でお金を受付に払うと、男湯にメルディが入るイベントが発生する。

ねこにんの里

人間であって人間でない伝説とされている種族・ねこにんが住んでいる場所。ねこにんは人の話にとても興味を抱いており、その特徴は、キールの学問に関する話を丸1日聞いていても飽きないところに大きく現われている。ちなみに再度村に訪れると、村の大半のねこにんが、リッドたちの話したことをさっそく真似て遊んでいる。

インフェリア セレスティア オルバース ドルアーガセット

入手 本文参照

場所：きらめきの塔など
期間：本文参照

エターニアの世界には、かつて古代の勇者が使用したとされる6つの武具が点在している。それがドルアーガセットで、本来個々の武具には備わっていない特殊な効果が、6つすべてを身につけた場合に限り発揮される。具体的には、一定時間ごとにHP・TPが自動回復し、気絶をふくむ戦闘不能以外の状態異常を防ぎ、バックステップと受け身が使用可能になる。個々の武具に元から備わっている攻撃属性、耐性、追加効果を含めればドルアーガセットを装備したことによって受けられる恩恵は12種にもなる。リッド専用装備だが、ぜひ揃えておきたい。

エクスカリバー

入手場所…雷晶霊の遺跡

大晶霊ヴォルトと契約後に現われる、レムとシャドウから授かる。P232参照。

ゴールドアーマー

入手場所…きらめきの塔

最上階で出会うワルキューレを倒したあと、宝箱の中から入手する。P317参照。

Bラインシールド

入手場所…ネレイドの迷宮

ネレイドの迷宮の第3階層で、ボスモンスターのエレメンタラー倒す。P322参照。

ゴールデンヘルム

入手場所…ファロース教会地下

ファロース教会の地下に広がる古代神殿で、宝箱の中から入手する。P276参照。

ジェットブーツ

入手場所…きらめきの塔

最上階で出会うワルキューレを倒したあと、宝箱の中から入手する。P317参照。

Hガントレット

入手場所…ネレイドの迷宮

ネレイドの迷宮の第6階層で、ボスのネレイドを倒して王座を調べる。P322参照。



インフェリア セレスティア　セレスティアの7大秘宝

入手　リッドの称号「エクスプローラー」など

場所：本文参照
期間：本文参照

セレスティアには古くから伝えられている7つの秘宝が点在している。アイフリードの遺産であるバンエルティア号もそのうちの1つ。バンエルティア号は、本編を進めていけば必ず手に入るが、ほかの6つの秘宝については、冒険途中に寄り道をしなければ手に入れることはできない。秘宝の中にはアイテムとして使用できるものもあるので、称号や秘宝そのものに興味があるのなら、入手場所や入手方法をここで事前にチェックしておこう。



デスティニーに登場した主人公たちが次々と技を繰り出すデスティニーは、30分に1回しか使えない。

秘宝の中にはゲームクリアに大きく貢献してくれるものがあり、そのうちのひとつとして、セレシーアジト1で手に入る剣の「S・D」があげられる。この剣は装備するものではないが、入手することによって最強の召喚術・デスティニー（P060参照）を使えるようになる。つぎに助けとなってくれる秘宝は「コルレーンのつぼ」で、これはアイテムとして使用すると料理の「やみなべ」（P038参照）と同様の効果が得られる。多少のリスクはあるものの、何度使ってもなくならないうえに、料理のように材料などを消費しないということを考えると、優れたアイテムと言えるだろう。ちなみにねこにんの里（P314参照）はアイテムではなく、里の存在そのものが秘宝である。すべての秘宝を発見することによってリッドが称号「エクスプローラー」を得る。



ねこにんの里には、猫のような人間のような、ちょっと変わった話好きの種族が住んでいる。

バンエルティア号

入手場所…チャットの小屋

チャットの小屋地下をクリアし、チャットの子分になる。詳しい入手手順についてはP195のEVENT NO.35を参照。

デッキブラシ

入手場所…バンエルティア号

チャットが仲間に居て、かつキャンプスキットの244（P369参照）を聞いている。以上の2つの条件を満たしている状態で、チャットの小屋かアイフリードの洞窟にある改造ドック、セイファート観測所から乗船する。もしくは、ミンツの港、インフェリア港、バロール港のいずれかに一度バンエルティア号を「入港する」で停船させ、町のなかから直接バンエルティア号に乗船する。

ブッシュベイビー

入手場所…廃墟の村ルイシカ・バリル邸・1F居間

キャンプスキット242（P369参照）を聞いたあとに、ルイシカのバリル邸1階の居間にある置物（P186）を調べる。

S・D

入手場所…セレシーアジト1

きらめきの塔（P316参照）の最上階にいるワルキューレを倒してから、セレシーアジト1（P262）の地面に刺さっている剣・S・Dを抜く。

レジュームリング

入手場所…ジイニ

ジイニのオークションショップで50000ジイニで購入する。P257参照。

ねこにんの里

入手場所…ねこにんの里

地晶霊の廃坑の東にある（GPS 120,109）ねこにんの里に入る。P314参照。

コルレーンのつぼ

入手場所…地晶霊の廃坑

地晶霊の廃坑のロッカー（P188参照）にある掘削用スコップをもっている状態で、壁にある穴を調べる。P191参照。

インフェリア セレスティア 称号一覧

入手 各種称号

場所：以下の表参照
期間：以下の表参照

各キャラクターは冒険中に一定の条件を満たすことで、さまざまな称号を取得していく。称号を取得してもゲーム中に特別な恩恵を受けられるというわけではないが、『テイルズ』シリーズの称号集めはパーフェクトクリアを目指そうとするなら避けては通れない要素である。下に続く称号取得条件の一覧表を参考に計画的なプレイを心掛け、すべての称号を集めることにチャレンジしよう。ただし、1回目のプレイでは絶対に取得できない称号があり、全員の称号をすべて集めるには最低でもゲームを2周プレイしなければならない。

リッド

取得条件に時間的な制限がある「さいそくのおとこ」と「スピードスター」の2つに注意。すべての称号を得るには、この2つの取得を第一に考えてプレイし、残りをあとからゆっくり集めるようにすればいい。

称号	取得条件
りょうし	初期状態から取得済み
けんし	レベルを10以上にする
けんごう	レベルを30以上にする
ようじんぼう	レベルを60以上にする
でんせつのきし	レベルを99以上にする
こくしむそう	すべての特技を修得する
きょっこうじゅつし	3つの極光術をすべて修得する
グルメマスター	やみなべを除く料理の熟練度をすべてマスターにする
エクスプローラー	セレスティアの7大秘宝(P363参照)をすべて入手する
レンズハンター	レンズを60枚集めてイレーヌに話し掛ける(P329参照)
テイルズせんせい	「テイルズ」クイズの初級を全問正解する(P334参照)
テイルズはかせ	「テイルズ」クイズの中級を全問正解する(P334参照)
テイルズおたく	「テイルズ」クイズの上級を全問正解する(P334参照)
しんのしゅやく	インフェリア闘技場の歴代一決定戦でクレスに勝利する(P339参照)
おんそくのせんし	1秒以下で戦闘に勝利する
スピードスター	平均戦闘時間が15秒未満の状態でシゼル城に入る
さいそくのおとこ	プレイ総時間20時間未満でシゼル城に入る
アルベインのけんし	エタポケ1「たたかえ!リッド」をクリア後にアップロードしてトリスタンに話しかける(P337参照)
かじとりめいじん	ラシュアン河下りを1分5秒未満でゴールする(P345参照)
ころがしめいじん	雪峰ファロースクリアまえにミニゲームのクレーメルボールに勝利する(P328参照)
トロッコボンバー	晶雪鉄道その2「トロッコボンバー」を20000点以上でクリアする(P347参照)
キングあんどバルーン	シャンバルーンをレベル5までクリアする(P345参照)
ウィスマスター	ウィスの累計スコアが1000点を越えている状態で、ジイニのウィス勝負に勝利する(P354参照)※1
ホモルーデンス	ジイニのウィス勝負に勝利する(P354参照)
はやぐいおう	職人の町ティンシアの早食い勝負でコングマンに勝利する(P352参照)
カイザー	海戦シミュレーションを12000点以上のスコアでクリアする(P354参照)
おくまんちょうじゃ	所持金を1000万ガルド以上貯める
ベルセルク	戦闘ランクがハードまたはマニアの状態で256回以上モンスターと遭遇する
コンボマスター	戦闘時のコンボを100ヒット以上つなげる
しにぞこない	100回以上全滅する※2
プロボウラー	雪峰ファロースクリア以降にミニゲームのクレーメルボールに勝利する(P328参照)
ダンシンスター	ダンスオーディションを2人でプレイして8.00以上の得点を出す(P358参照)
さんじゅつせいねん	雪峰ファロースクリアまえに算術勝負で勝利する(P343参照)
アイテムなりきん	ジイニのオークションで10万ジイニ以上を稼ぐ(P356参照)

※1　先に「ホモルーデンス」の称号を入手する必要がある。
※2　全滅回数は2周目のプレイにも継続される。

ファラ

200種類以上のスキットを聞かなければならない「ストーリーテラー」は、リッドの称号「さいそくのおとこ」の取得条件を厳しくする。スキットをスタートボタンでキャンセルして時間を節約しよう。

称号	取得条件
ファーマー	初期状態から取得済み
かくとうか	レベルを10以上にする
カンフーマスター	レベルを30以上にする
サイレントアサシン	レベルを60以上にする
アイアンフィスト	レベルを99以上にする
ぜったいかじん	すべての特技を修得する
とっきゅうちゅうし	やみなべを除く料理の熟練度をすべてマスターにする
むてっぽう	商業の町バロールで強制的に発生するイベント中に取得
ストーリーテラー	キャンプスキットとヒントスキットを合わせて200種類以上発生させる(P366参照)
みつぼしコック	料理対決の第1戦をクリアする(P346参照)
キッチンスター	料理対決の第2戦をクリアする(P346参照)
あじむしゃ	料理対決の第3戦をクリアする(P346参照)
あいのネゴシエイター	サブイベントのピエールとカトリーヌをハッピーエンドに導く(P333参照)
くびふりじょおう	エタポケ4「あっちむいてファラ」をクリア後にアップロードしてカムランに話しかける(P338参照)



メルディ

「フライングダンサー」の称号は、アイメンの崩壊時にポンズが殺されると取得できなくなる。はじめてアイメンを訪れたときにイベントで「エタポケ2」を入手したら、すぐに取得しておこう。

称号	取得条件
いこくのしょうじょ	初期状態から取得済み
ブリーダー	レベルを30以上にする
ちょうきょうし	レベルを60以上にする
はくらく	レベルを99以上にする
フリンジマスター	すべての晶霊術を修得する
カリスマコック	やみなべを除く料理の熟練度をすべてマスターにする
たびげいにん?	ラシュアン河の桟橋で強制的に発生するイベント中に取得する
しょうれいじゅつし?	ミンツ大学で強制的に発生するイベント中に取得する
しょうれいぎし	晶霊の棲む町アイメンで強制的に発生するイベント中に取得する
フライングダンサー	エタポケ2「ダンシングメルディ」をクリア後にアップロードしてポンズに話しかける(P337参照)
ばっばや	晶霊鉄道その1「手紙配達」で、各駅に4種類あるセリフのうち3種類をすべての駅で聞く(P347参照)
ぶりぶりマドンナ	ダンスオーディションを1人でプレイして8.00以上の得点を出す(P358参照)

キール

「キュレーター」と「エタモンマスター」の称号は、2周目以降のプレイでしか取得できない。また、取得イベントの発生する期間が限定されている「ボサボサあたま」を取り逃さないように注意。

称号	取得条件
がくし	初期状態から取得済み
いんせい	レベルを10以上にする
しゅうし	レベルを30以上にする
きょうじゅ	レベルを60以上にする
がくちょう	レベルを99以上にする
クレーメルマスター	すべての大晶霊と契約する
グランドシェフ	やみなべを除く料理の熟練度をすべてマスターにする
キュレーター	すべてのアイテムを入手してコレクター図鑑を完成させる(P328参照)※1
エタモンマスター	すべてのモンスターに遭遇してモンスター図鑑を完成させる(P336参照)※2
ボサボサあたま	アイメンの図書館で徹夜するイベントの直後に、キールを操作キャラクターにしてポンズに話しかける
ドクターミンツ	エタポケ3「キールアカデミー」をクリア後にアップロードしてミンツ大学の光晶霊研究室へ行く(P338参照)

※1　2周目以降にしか入手できないアイテムがあるため、1周目のプレイでは取得不可能。
※2　2周目以降にしか遭遇できないモンスターがいるため、1周目のプレイでは取得不可能。

チャット

「いっとうこうかいし」の取得には多少のテクニックが必要だが、その他の称号は基本的に時間をかければすべて入手できるものばかり。取得条件が厳しい他のキャラクターの称号を優先して集めよう。

称号	取得条件
キャプテン	初期状態から取得済み
パイレーツ	レベルを20以上にする
バイキング	レベルを40以上にする
だいかいぞく	レベルを60以上にする
かいぞくおう	レベルを99以上にする
メカなげマスター	すべての特技を修得する
ちゅうぼうキング	やみなべを除く料理の熟練度をすべてマスターにする
いっとうこうかいし	アラウンド・ザ・セレスティアで2分32秒以下の記録を出す(P351参照)
うみがすき	バンエルティア号を第3段階に改造する
がんこしょくにん	バンエルティア号のオプション船室をすべて購入する(P353参照)

フォッグ

レベルを上昇させるものや料理の熟練度をマスターにするものなど、取得条件を満たすためには時間を必要とする称号が多い。取れなくなる称号はないので、焦らず気長に集めればいい。

称号	取得条件
ボス	初期状態から取得済み
ていおう	レベルを30以上にする
だいまじん	レベルを60以上にする
ふじみのおとこ	レベルを99以上にする
クレーメルシューター	すべての特技を修得する
そうりょうりちょう	やみなべを除く料理の熟練度をすべてマスターにする
ごうかいさん	雷晶霊の洞窟で強制的に発生するイベント中に取得する

レイス

「しょうにん」の称号は初期状態から持っており、新たに取得できるのは「ねっけつしょうにん」のみ。レイスは物語の最後までパーティにいるわけではないので、取得してもあまり意味が無い。

称号	取得条件
たびのしょうにん	初期状態から取得済み
ねっけつしょうにん	レベルを30以上にする



インフェリア セレスティア ヒントスキット・キャンプスキット

入手 ファラの称号「ストーリーテラー」

場所：フールド、キャンプポイント
期間：❷最果ての村ラシュアン～

ヒント、キャンプの両スキットは特殊な条件でないと発生しないものが多く、ここでは見逃しやすいスキットをピックアップして表にまとめた。両方のスキットを合わせて200種類以上発生させるとファラの称号「ストーリーテラー」を入手できるので、表を見て発生させよう。また7大秘宝の中には、それに関連するのキャンプスキットを発生させないと入手できないものがあるので注意(P366参照)。ゲームをクリアするとサウンドテストの“Talk”ですべてのスキットを聞くことができ、表中の番号はそれに対応している。ディスクの項目は、そのディスクでしか聞けないことを示している。

見逃しやすいヒントスキット

※342のスキットはどの条件で発生させても同じ内容となる

番号	ディスク	発生条件	内容
267	1	NO.04レグルス道場到着後～フランコ師範に会うまで	大道場へ行こう。
270	1	NO.05学問の町ミンツ到着後～サンクに話しかけるまで	ミンツに戻ろう。
275	1	NO.11木陰の村モルルでマゼット博士の家の前に行ったあと～マゼット博士に会うまで	マゼット博士を探そう。
277	1	NO.14水晶霊の河でウンディーネと喋ったあと～ウンディーネを倒すまで	水晶霊に会え！
279	1	NO.15いざないの密林到着後～NO.15いざないの密林クリアまえまで	密林攻略法。
281	1	NO.16王都インフェリア到着後～ロエンに捕まるまで	王に会え！
283	1	NO.17インフェリア港の門番に話しかけたあと～船に乗るまで	船に乗ろう。
284	1	NO.18バロール港に到着後に商業の町バロール付近で戦闘したあと～NO.19商業の町バロール到着まえ	バロールの町は。
285	1	NO.19商業の町バロール到着後～レイスに会うまで	バロールで情報を。
287	1	NO.20風晶霊の空洞でレイスが見張りに話を付けたあと～シルフを倒すまで	風晶霊に会え！
289	1	NO.21火晶霊の谷到着後～イフリートを倒すまで	火晶霊に会え！
292	1	NO.23霊峰ファロース到着後～ファラが仲間から外れるまで	登山準備はしっかりやろう。
297	2	NO.30廃墟の村ルイシカ到着後～ガレノスに会うまで	ガレノスに会え！
301	2	NO.33チャットが登場後～チャットの子分になるまで	子分になろう。
303	2	NO.37港町ペイルティ到着後～防寒服を入手するまで	防寒具必要。
305	2	NO.38氷晶霊の山到着後～セルシウスを倒すまで	氷晶霊に会え！
309	2	NO.42職人の町ティンシア到着後～シルエシカのアジトに行くまで	シルエシカのアジトを探せ。
311	2	NO.43雷晶霊の遺跡到着後～ヴォルトを倒すまで	雷晶霊に会え！
315	2	NO.45バリル城到着後～シゼルと会うまで	バリルを倒せ！
322	2	NO.50アイフリードの洞窟到着後～NO.50アイフリードの洞窟クリアまで	洞窟攻略。
326	2	NO.55セイファート庭園到着後～第二の試練開始まで	第2の試練へ。
329	2	NO.58セイファート観測所到着後～最終試練開始まで	第3の試練へ。
330	2	NO.58セイファート観測所出発後～セイファートリング到着まで	セイファートリングへ向かえ！
338	3	NO.67セイファート観測所～NO.68シゼル城到着まで	シゼルを倒せ。
339	3	NO.68シゼル城到着後～NO.68シゼル城クリアまで	シゼルと対面へ。
342	1～3	NO.18バロール港到着後～NO.19商業の町バロール付近で戦闘を行なうか到着するまで NO.23霊峰ファロース頂上でファラが合流したあと～霊峰ファロースクリアまで NO.32地晶霊の廃坑到着後～NO.32地晶霊の廃坑クリアまで NO.33チャットの小屋に入れるようになったあと～NO.33チャットが登場するまで NO.64レグルスの丘到着後～NO.64レグルスの丘クリアまで	旅の心得。

キャンプスキット・特殊な条件編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
9	1	NO.02最果ての村ラシュアン出発後～NO.11木陰の村モルルの村到着まえ	ラシュアン村の南の橋	なし	何日もパンツを変えていないリッドは、メルディにバカされてしまう。
16	1	NO.07ミンツの岩山到着後～NO.16王都インフェリア到着まえ	キャンプポイント	なし	リッドに道場への入門を進めるファラ。
32	1	NO.17インフェリア港出発後～NO.23霊峰ファロース到着まえ	フィールドマップ	キールがさかななべを料理したことがある	キールがさかなを嫌いな理由とは？
42	1	NO.13木陰の村モルル出発後～NO.17インフェリア港到着まえ	キャンプポイント	なし	メルディとキールのC.ケイジの違いは？
45	1～2	NO.32地晶霊の廃坑到着後～NO.41晶霊の住む町アイメン（崩壊後）到着まえ	キャンプポイント	なし	パンヤめんについて語るキールだが……。
52	1	NO.13木陰の村モルル出発後～NO.22ファロース教会到着まえ	フィールドマップ	メルディが料理をしたことがない	メルディにセレスティア料理について聞くファラ。
70	1	NO.18バロール港出発後～NO.21火晶霊の谷クリアまえ	キャンプポイント	なし	王様とファラたちは同じ人間だと言うメルディ。
82	1	NO.20風晶霊の空洞出発後～NO.23霊峰ファロース到着まえ	キャンプポイント	なし	インフェリアの言葉を練習するメルディ。
88	1	NO.20風晶霊の空洞出発後～NO.23霊峰ファロース到着まえ	キャンプポイント	なし	レイスがメルディと普通に会話していたことを不思議がるリッド。
90	1	NO.EX熱砂の町シャンバール到着後～NO.23霊峰ファロースクリアまえ	フィールドマップ	シャンバールに行ったことがある	シャンバールについて語るリッドとファラ。
91	1	NO.21火晶霊の谷到着後～NO.21火晶霊の谷クリアまえ	火晶霊の谷のキャンプポイント	なし	光の大晶霊レムに会えるかも、と期待するキール。
95	1	NO.21火晶霊の谷イフリート戦後～NO.23霊峰ファロース到着まえ	キャンプポイント	なし	メルディに不信感を抱くリッドとキール。
107	2～3	NO.32地晶霊の廃坑到着後～NO.42職人の町ティンシア到着まえ	キャンプポイント	なし	セレスティアの料理にあきたキール。
109	2～3	NO.28岬の砦出発後～NO.41晶霊の住む町アイメン（崩壊後）到着まえ	フィールドマップ	なし	セレスティア料理にソディが使われていることが気に入らないキール。
113	2	NO.32地晶霊の廃坑到着後～NO.41晶霊の住む町アイメン（崩壊後）到着まえ	キャンプポイント	なし	セレスティアで見聞きしたことをまとめるキール。
118	2	NO.32地晶霊の廃坑到着後～NO.33チャットの小屋到着まえ	地晶霊の廃坑のキャンプポイント	なし	晶霊鉄道について語るファラ、メルディ、キールの3人。
122	2	NO.32地晶霊の廃坑到着後～NO.32地晶霊の廃坑出発まえ	地晶霊の廃坑のキャンプポイント	なし	廃坑内の石が光ることに喜ぶメルディ。
123	2	NO.32地晶霊の廃坑到着後～NO.45バリル城到着まえ	地晶霊の廃坑のキャンプポイント	なし	キールの話が長いことについて語り合うリッドとメルディ。

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
124	2	NO.32地晶霊の廃坑到着後～ NO.41晶霊の棲む町アイメン(崩壊後)到着まえ	フィールドマップ	118発生後	晶霊鉄道が苦手なキールは、気分が悪くなってしまう。
131	2	NO.38氷晶霊の山到着後～ NO.38氷晶霊の山出発まえ	氷晶霊の山のキャンプポイント	なし	寒さを吹き飛ばすため駄洒落を言い合うが……。
135	2	NO.41晶霊の棲む町アイメン(崩壊後)出発後～ NO.42職人の町ティンシア到着まえ	キャンプポイント	なし	ヒアデスの正体についてキールがメルディを問いつめる。
153	2	NO.45バリル城到着後～ NO.45バリル城クリアまえ	バリル城のキャンプポイント	なし	不可知なる学問が理解できてきたと喜ぶキール。
154	2	NO.45バリル城到着後～ NO.45バリル城クリアまえ	バリル城のキャンプポイント	なし	メルディが緊張して食欲がないことに、戦力が落ちると言うキールだが……。
156	2	NO.45バリル城到着後～ NO.45バリル城クリアまえ	フィールドマップ	なし	キールの母親について聞くメルディだったが……。
160	2	NO.45バリルクリア後～ NO.55セイファート庭園到着まえ	キャンプポイント	なし	食事を残したメルディをみんなで心配する。
163	2	NO.47職人の町ティンシア出発後～ NO.48セイファート神殿出発まえ	キャンプポイント	なし	バリルが総領主になった理由とは？
176	2	NO.48セイファート神殿出発後～ NO.55セイファート庭園到着まえ	フィールドマップ	153発生後	世界を救うための役割を自分なりに理解したキール。
180	2	NO.48セイファート神殿出発後～ NO.58セイファート観測所出発まえ	キャンプポイント	なし	キールに観察されていると勘違いしたメルディは怒ってしまう。
181	2	NO.48セイファート神殿出発後～ NO.58セイファート観測所到着まえ	キャンプポイント	なし	メルディの元気がないことを心配するキール。
192	2～3	NO.EX歓喜の町ジイニ到着後～ NO.64レグルスの丘到着まえ	キャンプポイント	ジイニのカジノのウィスをやったことがある	キールはジイニの女性とメルディを勘違いする。
199	2～3	NO.56王都インフェリア出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	なし	レイスについて語り合うリッドとファラ。
202	2	NO.57インフェリア港出発後～ NO.58セイファート観測所到着まえ	フィールドマップ	なし	オルバース海面には飛び込まないように。
208	2	NO.57インフェリア港出発後～ NO.58セイファート観測所出発まえ	キャンプポイント	なし	インフェリア王が考えを改めてはくれないかと期待するキール。
212	3	NO.61職人の町ティンシア出発後～ NO.64レグルスの丘クリアまえ	フィールドマップ	181発生後	元気のないメルディを心配するキールだが……。
214	3	NO.61職人の町ティンシア出発後～ NO.64レグルスの丘クリアまえ	フィールドマップ	160発生後	ご飯をおかわりしようとしたメルディ。そのときキールは……。
215	3	NO.64レグルスの丘到着後～ NO.64レグルスの丘クリアまえ	レグルスの丘のキャンプポイント	なし	メルディを思いやるキール。それを不思議に思うメルディ。
221	3	NO.64レグルスの丘到着後～ NO.64レグルスの丘クリアまえ	レグルスの丘のキャンプポイント	なし	ファラを心配するリッド。ファラは素直にリッドの言うことを聞く。
224	3	NO.65最果ての村ラシュアン出発後～ NO.68シゼル城到着まえ	キャンプポイント	なし	元気のないメルディを励ますキール。
227	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	キャンプポイント	なし	キールに何か言いたそうなメルディだったが、相手にされない。
235	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城到着まえ	キャンプポイント	なし	シゼルはメルディの母。戦う道しかないことに悩む一行。
238	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城到着まえ	キャンプポイント	199発生後	リッドの今の姿をレイスに見せたいと言い出すファラ。
246	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	シゼル城のキャンプポイント	なし	シゼルと戦うことに、ためらうメルディ。
248	1～3	NO.9ミンツの岩山出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	残金0ガルドでファラとキールが仲間にいる	ガルドの無くなったリッドたちは、一斉に飛んでみるが……。
249	1～3	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	食材の残りが0で ファラが仲間にいる	食材の残りが無くなってしまたリッドたちは……。
250	1～3	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	リッド、ファラ、メルディ、キールが全員瀕死	リッド、ファラ、キールの3人は苦しそうだが、1人元気なメルディ。
251	1～3	NO.32地晶霊の廃坑クリア後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	シルフとノームが同一のCケイジに入っている	シルフとノームで一悶着起きる。
252	1～3	NO.EX歓喜の町ジイニ到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	リッドがホモルーデンスの称号を持っている	長時間カジノにいたキールは、調子が悪くなってしまう。
253	1～3	NO.38氷晶霊の山クリア後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	イフリートとセルシウスが同一のCケイジに入っている	イフリートとセルシウスで一悶着起きる。
254	1～3	NO.9ミンツの岩山出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	戦闘背景が海のフィールドマップ	キールが仲間にいる	海に感動するリッド。その姿を見たキールは呆れてしまう。
255	1～3	NO.20風晶霊の空洞クリア後～ NO.68シゼル城クリアまえ	戦闘背景が砂漠のフィールドマップ	キールが仲間にいる	砂漠の暑さでイライラしているリッドとキール。
256	1～3	NO.20風晶霊の空洞クリア後～ NO.68シゼル城クリアまえ	戦闘背景が砂漠のフィールドマップ	なし	砂漠のあまりの暑さに、メルディがパンツ一丁になると言い出すが……。
257	1～3	NO.37港町ペイルティ(氷結)到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	戦闘背景が雪原のフィールドマップ	キールが仲間にいる	寒さに震えるキールとあまり寒さを感じていないメルディの会話。
258	1～3	NO.40バンエルティア号(第1段階)出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	戦闘背景が湿地帯のフィールドマップ	キールが仲間にいる	湿地帯のジメジメした感触にイライラするリッドとキール。

キャンプスキット・セレスティア民謡編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
11	1	NO.07ミンツの岩山到着後～ NO.11木陰の村モルル到着まえ	キャンプポイント	なし	ファラのハミングに続いて歌うリッドだが……。
40	1	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.16王都インフェリア到着まえ	キャンプポイント	11発生後	セレスティア民謡を歌うメルディ。
112	2	NO.32地晶霊の廃坑到着後～ NO.41晶霊の棲む町アイメン(崩壊後)到着まえ	キャンプポイント	40発生後	食事中にセレスティア民謡を歌うメルディ。



キャンプスキット・ファラの修行編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
14	1	NO.03ラシュアンの河の桟橋出発後～ NO.16王都インフェリア到着まえ	フィールドマップ	なし	修行するファラに感心するリッド。
15	1	NO.03ラシュアンの河の桟橋出発後～ NO.16王都インフェリア到着まえ	フィールドマップ	14発生後	リッドの強さに嫉妬するファラだが……。
29	1	NO.08岩山の観測所出発後～ NO.19商業の町バロール到着まえ	フィールドマップ	15発生後	悩むファラと相談に乗るリッド。
119	2	NO.30廃墟の村ルイシカ出発後～ NO.41晶霊の棲む町アイメン(崩壊後)到着まえ	フィールドマップ	29発生後	稽古を再開したファラにリッドは……。
159	2	NO.45バリル城クリア後～ NO.48セイファート神殿出発まえ	フィールドマップ	119発生後	リッドにファラが稽古を付けて欲しいと言い出すが……。

キャンプスキット・便利なアレ編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
20	1	NO.10望郷の洞窟到着後 ～NO.11木陰の村モルル到着まえ	望郷の洞窟のキャンプポイント	なし	リッド、ファラ、キールが思い出せない"アレ"とは？
33	1	NO.15いざないの密林到着後 ～NO.17インフェリア港出発まえ	いざないの密林のキャンプポイント	20発生後	細い隙間に落ちた物をとる"アレ"とは？
54	1	NO.15いざないの密林到着後 ～NO.21火晶霊の谷到着まえ	水晶霊の河のキャンプポイント	33発生後、キールが仲間にいる	水の中に落ちた物を拾える"アレ"とは？
92	1	NO.21火晶霊の谷到着後～ NO.21火晶霊の谷クリアまえ	火晶霊の谷のキャンプポイント	54発生後	ついにキールが"アレ"の名前を思い出す。

キャンプスキット・ファラの武勇伝編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
34	1	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.15いざないの密林到着まえ	フィールドマップ	なし	木に登って降りられなくなったファラの話。
58	1	NO.15いざないの密林出発後～ NO.17インフェリア港出発まえ	フィールドマップ	34発生後	不審な人物に飛びかかったファラだが……。
69	1	NO.20風晶霊の空洞クリア後～ NO.21火晶霊の谷到着まえ	フィールドマップ	58発生後	カツラで鳥の巣を作るファラの話。
84	1	NO.20風晶霊の空洞クリア後～ NO.21火晶霊の谷クリアまえ	フィールドマップ	69発生後	ナイトレイドを保護したファラの話。
96	1	NO.21火晶霊の谷クリア後～ NO.23霊峰ファロース到着まえ	フィールドマップ	84発生後	ファラの料理は時々大変なことになるという。

キャンプスキット・なぞなぞ編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
38	1	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.16王都インフェリア到着まえ	フィールドマップ	木陰の村モルル付近	食べられないパンは？
39	1	NO.15いざないの密林後～ NO.16王都インフェリア到着まえ	フィールドマップ	38発生後かつ、 王都インフェリア付近	答が分からないことにあきれるファラ。
65	1	NO.18バロール港出発後～ NO.23霊峰ファロース到着まえ	フィールドマップ	39発生後かつ、 商業の町バロール付近	ウソツキになる場所とは？
66	1	NO.20火晶霊の谷クリア後～ NO.23霊峰ファロース到着まえ	フィールドマップ	65発生後かつ、 火晶霊の谷付近	先にメルディに答えられてしまったことに怒るキール。
114	2	NO.30廃墟の村ルイシカ出発後～ NO.41晶霊の棲む町アイメン(崩壊後)到着まえ	フィールドマップ	66発生後かつ、 廃墟の村ルイシカ付近	入るところ1つ、出るところ2つ、これ何？
115	2	NO.27港町ベイルティ(氷結)出発後～ NO.41晶霊の棲む町アイメン(崩壊後)到着まえ	フィールドマップ	114発生後かつ、 港町ベイルティ付近	答えはパンツ。
172	2	NO.48セイファート神殿出発後～ NO.58セイファートト観測所出発まえ	フィールドマップ	115発生後かつ、 職人の町ティンシア付近	村って何回言ったでしょう？
173	2	NO.54バンエルティア号(第2段階)出発後～ NO.58セイファートト観測所出発まえ	フィールドマップ	172発生後かつ、 インフェリア港付近	答えは3回でした。
200	2～3	NO.57インフェリア港出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	173発生後かつ、 職人の町ティンシア付近	終わりが始まりになるものとは？
201	2～3	NO.57インフェリア港出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	200発生後かつ、 最果ての村ラシュアン付近	答えはしりとり。

キャンプスキット・ナマオロチ編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
57	1	NO.15いざないの密林到着後～ NO.17インフェリア港出発まえ	フィールドマップ	なし	怯えるメルディにナマオロチの名を聞かせ脅かすリッド。
68	1	NO.18バロール港出発後～ NO.20風晶霊の空洞出発まえ	フィールドマップ	57発生後	ナマオロチのことをファラに聞くが答えてくれない。
85	1	NO.20風晶霊の空洞クリア後～ NO.21火晶霊の谷クリアまえ	フィールドマップ	68発生後	ナマオロチのことをキールに聞くメルディだが、リッドのイビキで内容を聞き逃してしまう。
102	1	NO.21火晶霊の谷出発後～ NO.23霊峰ファロースクリアまえ	フィールドマップ	85発生後	ナマオロチのことをリッドに聞くメルディ。

キャンプスキット・過去の手紙編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
97	1	NO.21火晶霊の谷クリア後～ NO.22ファロース教会到着まえ	フィールドマップ	熱砂の町シャンバール付近	8年前の手紙の差出人は？
98	1	NO.21火晶霊の谷クリア後～ NO.22ファロース教会到着まえ	フィールドマップ	王都インフェリア付近	11年前の手紙の差出人は？
99	1	NO.21火晶霊の谷クリア後～ NO.22ファロース教会到着まえ	フィールドマップ	最果ての村ラシュアン付近	5年前の手紙の差出人は？
100	1	NO.21火晶霊の谷クリア後～ NO.22ファロース教会到着まえ	フィールドマップ	商業の町バロール付近	9年前の手紙の差出人は？



キャンプスキット・10物語編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
110	2	NO.25晶霊の棲む町アイメン出発後～ NO.30廃墟の村ルイシカ到着まえ	フィールドマップ	なし	怖い話10物語を始める。ピヨピヨの卵を割ったとき……。
117	2	NO.30廃墟の村ルイシカ到着後～ NO.32地晶霊の廃坑クリアまえ	フィールドマップ	110発生後	リッドのおじいさんが体験した恐怖とは？
125	2	NO.32地晶霊の廃坑クリア後～ NO.37港町ペイルティ到着まえ	フィールドマップ	117発生後	風晶霊実験室の学生が見た生首とは？
128	2	NO.37港町ペイルティ到着後～ NO.38氷晶霊の山クリアまえ	フィールドマップ	125発生後	セレスティアの戦争で犠牲になった人たちは幽霊となって……。
132	2	NO.38氷晶霊の山クリア後～ NO.39港町ペイルティ(氷解後)出発まえ	フィールドマップ	128発生後	山で迷子になった夫婦が体験した恐怖とは？
136	2	NO.41晶霊の棲む町アイメン(崩壊後)出発後～ NO.42職人の町ティンシア到着まえ	フィールドマップ	132発生後	リッドが小さいころ、迷子になったとき出会った人の正体とは？
137	2	NO.42職人の町ティンシア到着後～ NO.45バリル城到着まえ	フィールドマップ	136発生後	キールが研究室で体験した恐怖とは？
148	2	NO.45バリル城到着後～ NO.45バリル城クリアまえ	フィールドマップ	137発生後	ある4人の仲間がホテルに宿泊したときの話。
150	2	NO.45バリル城到着後～ NO.45バリル城クリアまえ	フィールドマップ	148発生後	10物語をやり終えた者の最後とは？
157	2	NO.45バリル城到着後～ NO.45バリル城クリアまえ	バリル城のキャンプポイント	150発生後	殺されるときの気分とは……。

キャンプスキット・デスティニー編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
174	2	NO.54バンエルティア号(第2段階)出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	最果ての村ラシュアン付近	物言う剣と選ばれし者の物語。
175	2	NO.54バンエルティア号(第2段階)出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	王都インフェリア付近	意地っ張りだった剣士の話。

キャンプスキット・恋物語編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
169	2	NO.46廃墟の村ルイシカ出発後～ NO.48セイファート神殿到着まえ	フィールドマップ	なし	恋物語を思い出そうとしたメルディだが……。
186	2	NO.50アイフリードの洞窟クリア後～ NO.54バンエルティア号(第2段階)到着まえ	フィールドマップ	169発生後	男性2人と女性1人の悲しいお話。その第1話。
195	2	NO.54バンエルティア号(第2段階)到着後～ NO.55セイファート庭園出発まえ	フィールドマップ	186発生後	幼なじみのノッポ、チビ、ヒメの3人。それぞれの思いを打ち明けられない3人だったが、ある日……。
206	2	NO.55セイファート庭園出発後～ NO.58セイファート観測所出発まえ	フィールドマップ	195発生後	ノッポが村を出るとき、ヒメは告白するがふられてしまう。
217	3	NO.61職人の町ティンシア出発後～ NO.64レグルスの丘到着まえ	フィールドマップ	206発生後	ふられてしまったヒメをチビが励ますが、相手にされなかった。
222	3	NO.64レグルスの丘到着後～ NO.66バリル城到着まえ	フィールドマップ	217発生後	ヒメが村を離れしばらく時が経つ。チビは大きくなったが……。
226	3	NO.66バリル城出発後～ NO.67セイファート観測所到着まえ	フィールドマップ	222発生後	ヒメは無理矢理結婚させられていた。チビは一緒に逃げようとヒメを誘うが……。
233	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	226発生後	ヒメにふられたチビは他の女性と結婚する。そしてあるときヒメが死にそうだと聞かされる。
247	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	233発生後	チビはヒメが死ぬまで世話をした。そして家に帰ると奥さんは……。

キャンプスキット・メルニクス語講座編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
188	2	NO.50アイフリードの洞窟出発後～ NO.55セイファート庭園到着まえ	フィールドマップ	職人の町ティンシア付近	メルディがリッドにメルニクス語を教える。
190	2	NO.50アイフリードの洞窟出発後～ NO.55セイファート庭園到着まえ	フィールドマップ	晶霊の棲む町アイメン(崩壊後)付近	メルディがファラにメルニクス語を教える。
191	2	NO.50アイフリードの洞窟出発後～ NO.55セイファート庭園到着まえ	フィールドマップ	港町ペイルティ(氷解後)付近	メルディとクィッキーだけの秘密とは？

キャンプスキット・7大秘宝編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
239	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	なし	セレスティアには7大秘宝があるとメルディが言い出す。
240	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	ねこにんの里へ行ってない	人であって人でないものが住む"楽園"とは？
241	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	「レジュームリング」を持っていない、かつチャットが仲間にいる	7大秘宝の1つに万能薬があるという。
242	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	「ブッシュベイビー」を持っていない	7大秘宝の1つに骨董品があるという。
243	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	「コルレーンのつぼ」を持っていない	7大秘宝の1つにおならの詰まった勇者コルレーンの壺があるという。
244	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	「デッキブラシ」を持っていない	7大秘宝の1つにとっても強い掃除用具があるという。
245	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	「S·D」を持っていない	7大秘宝の1つに剣があるという。その剣を使うと凄いものが呼べるらしいが……。

キャンプスキット・クイッキー占い編

番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
259	1～3	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	ガルドの下2桁が00か10、かつキールが仲間にいる	幸運のカギは理屈っぽい男の子？
260	1～3	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	ガルドの下2桁が20	他人には寛容でいるが吉。
261	1～3	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	ガルドの下2桁が30	ラッキーカラーはオレンジ？
262	1～3	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	ガルドの下2桁が40か50	部屋の中でじっとしていましょう。
263	1～3	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	ガルドの下2桁が60か70、かつチャットが仲間にいる	臨機応変に対応しましょう。
264	1～3	NO.13木陰の村モルル出発後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	ガルドの下2桁が80か90	楽観的に突き進みましょう。



キャンプスキット・チャットとフォッグ編

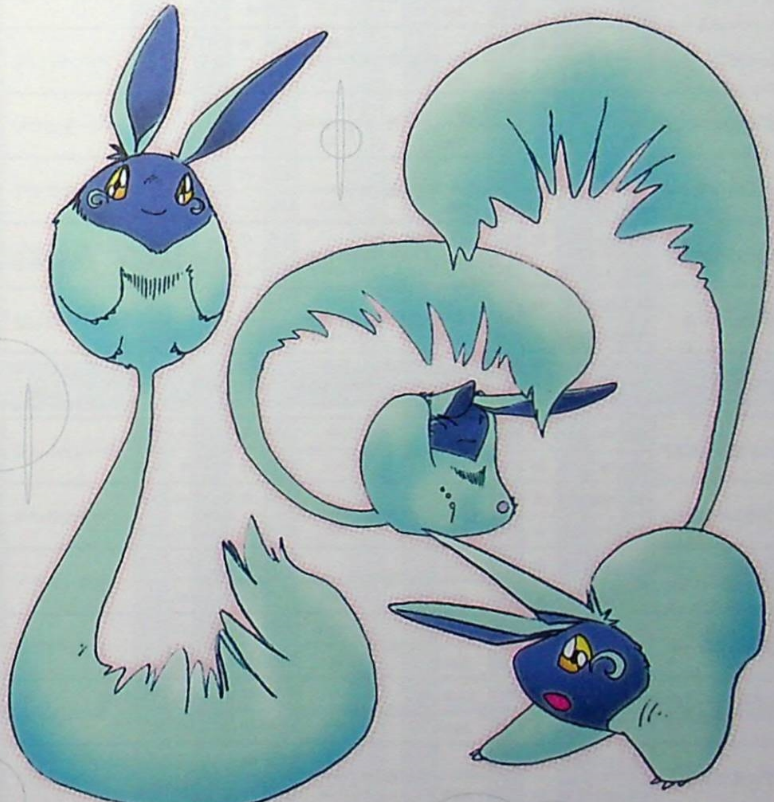
番号	ディスク	発生する時期	発生する場所	特別な発生条件	内容
127	2	NO.41晶霊の棲む町アイメン出発後～ NO.45バリル城クリアまえ	フィールドマップ	チャットが仲間にいる	クィッキーが苦手なチャット。動物嫌いは遺伝だという。
140	2	NO.42職人の町ティンシア出発後～ NO.44職人の町ティンシア到着まえ	フィールドマップ	フォッグが仲間にいる	デデを心配するフォッグ。それは妻から預かっていたものだった。
141	2	NO.42職人の町ティンシア出発後～ NO.45バリル城到着まえ	フィールドマップ	フォッグが仲間にいる	セレスティアにはいくつもの革命軍がある。
142	2	NO.42職人の町ティンシア出発後～ NO.45バリル城到着まえ	フィールドマップ	チャットとフォッグが仲間にいる	フォッグの魅力について語るファラとチャット。
143	2	NO.42職人の町ティンシア出発後～ NO.45バリル城到着まえ	フィールドマップ	チャットとフォッグが仲間にいる	チャットの食べ物好き嫌いについて語り合う。
144	2～3	NO.42職人の町ティンシア出発後～ NO.64レグルスの丘到着まえ	フィールドマップ	チャットとフォッグが仲間にいる	健康に自信がないチャット。
145	2	NO.42職人の町ティンシア出発後～ NO.45バリル城到着まえ	キャンプポイント	チャットとフォッグが仲間にいる	パーティをまとめるフォッグに、キャプテンは自分だと主張するチャットだが……。
146	2	NO.42職人の町ティンシア出発後～ NO.45バリル城到着まえ	フィールドマップ	フォッグが仲間にいる	自分の妻についてリッドに聞くフォッグ。
147	2～3	NO.47職人の町ティンシア出発後～ NO.54バンエルティア号(第2段階)到着まえ	フィールドマップ	フォッグが仲間にいる	インフェリアについてフォッグがキールに質問する。
155	2	NO.47職人の町ティンシア出発後～ NO.54バンエルティア号(第2段階)到着まえ	フィールドマップ	140発生後、フォッグが仲間にいる	リッドとキールに恋人がいるかどうかと質問するフォッグ。
161	2	NO.47職人の町ティンシア後～ NO.59バンエルティア号(第2段階)出発まえ	フィールドマップ	チャットとフォッグが仲間にいる	自分のブリーフが見当たらないフォッグはチャットに聞くが……。
162	2	NO.45バリル城クリア後～ NO.48セイファート観測所到着まえ	フィールドマップ	127発生後、チャットが仲間にいる	両親と疎遠なチャットに、ファラは冒険が終わったら会いに行けと勧める。
170	2	NO.47職人の町ティンシア出発後～ NO.54バンエルティア号到着まえ	フィールドマップ	155発生後、フォッグが仲間にいる	自分の妻に思いを馳せるフォッグ。
171	2～3	NO.47職人の町ティンシア出発後～ NO.64レグルスの丘到着まえ	キャンプポイント	フォッグが仲間にいる	フォッグをレイスと間違えてしまうファラ。
178	2	NO.48セイファート神殿出発後～ NO.58セイファート観測所到着まえ	フィールドマップ	フォッグが仲間にいる	メルディとフォッグに上着をパンツと勘違いされたことに怒るキール。
179	2	NO.48セイファート神殿出発後～ NO.59バンエルティア号(第2段階)出発まえ	フィールドマップ	チャットが仲間にいる	試練の内容をリッドに聞くチャット。
184	2～3	NO.48セイファート神殿出発後～ NO.68シゼル城到着まえ	フィールドマップ	チャットが仲間にいる	祈っているファラに話しかけるチャット。
185	2	NO.50アイフリードの洞窟到着後～ NO.54バンエルティア号(第2段階)到着まえ	フィールドマップ	なし	天女伝説について語るファラ。
187	2	NO.50アイフリードの洞窟出発後～ NO.55セイファート庭園到着まえ	フィールドマップ	チャットが仲間にいる	バンエルティア号が改造され、喜ぶチャット。
193	2	NO.54バンエルティア号(第2段階)出発後～ NO.55セイファート庭園到着まえ	フィールドマップ	チャットが仲間にいる	遠征の橋を渡ったときの影響で、チャットは酔ってしまう。
194	2	NO.54バンエルティア号(第2段階)出発後～ NO.55セイファート庭園到着まえ	フィールドマップ	185発生後	天女はアイフリードの奥さんだったのか？
197	2	NO.56王都インフェリア出発後～ NO.59バンエルティア号(第2段階)出発まえ	フィールドマップ	フォッグが仲間にいる	気弱なファラはフォッグに相談するが……。
198	2	NO.56王都インフェリア出発後～ NO.58セイファート観測所到着まえ	フィールドマップ	170発生後、フォッグが仲間にいる	愛について語り合うファラとフォッグ。
203	2	NO.57インフェリア港出発後～ NO.58セイファート観測所到着まえ	キャンプポイント	フォッグが仲間にいる	フォッグが実は博識だったことに驚くキール。
207	2	NO.56王都インフェリア出発後～ NO.58セイファート観測所到着まえ	フィールドマップ	194発生後、チャットが仲間にいる	アイフリードは氷の山でパンツ一丁になったという。
210	2	NO.56王都インフェリア出発後～ NO.59バンエルティア号(第2段階)出発まえ	フィールドマップ	チャットが仲間にいる	アレンデとレイスの関係について語り合う、ファラ、メルディ、チャット。
211	3	NO.56王都インフェリア出発後～ NO.64レグルスの丘到着まえ	フィールドマップ	179発生後、チャットが仲間にいる	リッドが頑張っていることに励まされるファラ。
218	3	NO.63職人の町ティンシア出発後～ NO.67セイファート観測所到着まえ	フィールドマップ	チャットとフォッグが仲間にいる	アイラが無事だったことに素直に喜ぶ一行。
219	3	NO.63職人の町ティンシア出発後～ NO.67セイファート観測所到着まえ	キャンプポイント	チャットとフォッグが仲間にいる	「ミアキスを胸に」と呟くキール。そのことに喜ぶフォッグだが……。
220	3	NO.61職人の町ティンシア出発後～ NO.62バリル城到着まえ	フィールドマップ	フォッグが仲間にいる	インフェリアの問題点に悩むファラとキールだったが、フォッグに励まされる。
223	3	NO.64レグルスの丘到着後～ NO.68シゼル城クリアまえ	フィールドマップ	207発生後、チャットが仲間にいる	アイフリードの最後についてチャットに聞くリッド。その最後は……。
225	3	NO.65最果ての村ラシュアン出発後～ NO.68シゼル城到着まえ	フィールドマップ	チャットとフォッグが仲間にいる	メルディが倒れてしまったことを心配し、チャットとフォッグがメルディを励ます。
228	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城到着まえ	フィールドマップ	チャットが仲間にいる	クィッキーが苦手なチャット。その苦手を克服しようとするが……。
229	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城到着まえ	フィールドマップ	フォッグが仲間にいる	考え事をしているフォッグに、理由を問いつめるリッド。その理由とは？
237	3	NO.68シゼル城到着後～ NO.68シゼル城到着まえ	キャンプポイント	フォッグが仲間にいる	決戦をまえに、フォッグがシルエシカのリーダーとして無事に帰らなければと言い出す。



Chapter 6

DATA LIST

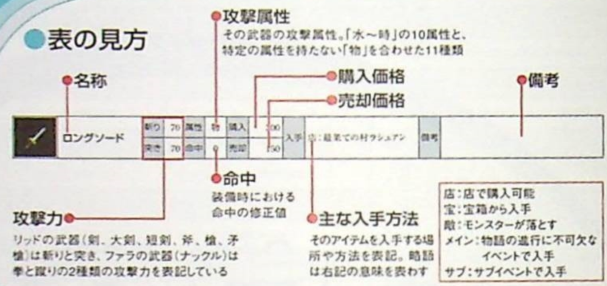
データリスト



武器

WEAPON

種別ごとに攻撃力の低い順に武器を紹介する。なかには、攻撃時に特殊な追加効果が発動する武器もある。特殊効果を十分に利用して戦おう。



剣（22種）

○斬りと突きの攻撃力のバランスがとれたオーソドックスな武器。「セイントレイピア」を除き、リッドが装備可能。

名称	斬り	突き	属性	命中	購入	売却	入手	備考
ロングソード	70	70	物	0	300	150	店：最果ての村ラシュアン	
サーベル	105	85	物	5	－	260	宝：ミンツの岩山	
レイピア	80	140	物	10	－	400	宝：望郷の洞窟	
ナイツサーベル	150	130	物	0	1600	800	店：商業の町バロール	
バスタードソード	180	175	物	0	－	1000	敵：スケルトン	
セイントレイピア	100	200	物	0	－	－	レイス初期装備	レイスの専用装備。レイスはこれ以外の武器を装備することができない
シャムシール	260	200	物	0	－	1500	宝：商業の町バロール	
ダオ・ブレード	295	285	物	0	4400	2200	店：熱砂の町シャンバール	
ニンブルレイピア	200	320	物	10	－	1800	敵：ボーンナイト	
フランベルジュ	320	320	火	0	－	3000	敵：ファイアバード	
ソー・サーベル	355	350	物	5	8000	4000	店：晶霊の棲む町アイメン	
アースブレード	410	405	地	0	－	5000	敵：ハードホーン	
デストロイヤー	440	440	物	0	12000	6000	店：港町ペイルティ	
アイスコフィン	475	460	氷	15	－	8000	敵：アイスウォーリア	
おにぼうちょう	500	470	物	0	20000	10000	店：職人の町ティンシア	

名称	斬り	突き	属性	命中	購入	売却	入手	備考
ボルテックソード	550	565	雷	10	－	20000	宝：雷晶霊の遺跡	
フレイムソード	610	605	火	5	－	30000	宝：アイフリードの洞窟	攻撃ヒット時に一定の確率でファイアボールの追加効果が発動する
エクスカリバー	615	590	光	0	－	80000	メイン：雷晶霊の遺跡	攻撃ヒット時に一定の確率でHPが最大値の4%回復する 幸運＋5
ヴォーパルソード	735	710	水	0	－	60000	宝：沈没船	
にんとうちざくら	740	720	物	10	－	64000	宝：インシーアジト3	
ラストフェンサー	765	758	物	10	－	100000	サブ：ラストフェンサー（P361参照）	攻撃ヒット時に一定の確率でHPが最大値の4%回復する 回避＋3、知力＋2、幸運＋5
エターナルソード	890	850	時	0	－	100000	サブ：インフェリア闘技大会（P339参照）	一定の確率で攻撃がヒットした敵の晶霊術の詠唱時間を2倍にする

大剣（6種）

◎攻撃力の特性は剣と変わらないが、刀身が大きく、射程がわずかに長くなっている。リッドが装備可能。

名称	斬り	突き	属性	命中	購入	売却	入手	備考
スティールソード	330	240	物	-20	2400	1200	店：商業の町バロール	回避－2
グレートソード	390	370	物	-20	6600	3300	店：ルイシカ駅	回避－3
ソウルイーター	490	430	闇	-30	－	5600	宝：チャットの小屋	攻撃ヒット時に一定の確率で敵を即死させる
ドラゴンベイン	670	650	闇	-30	－	26000	宝：バリル城	
ハヌマンシャフト	790	740	物	-20	－	33000	サブ：ジイニのオークション（P356参照）	幸運＋5
せいりゅうとう	865	840	水	-10	－	75000	宝：シゼル城	攻撃ヒット時に一定の確率で敵を吹き飛ばす 防御＋5

短剣（7種）

◎斬りと突きの攻撃力のバランスはよいが、小振りなために射程が他の武器より短い。リッドが装備可能。

名称	斬り	突き	属性	命中	購入	売却	入手	備考
ショートソード	50	40	物	30	200	100	店：レグルス道場	
チンクエデア	160	170	水	30	－	800	宝：水晶霊の河	
アサルトダガー	250	260	風	30	－	1600	宝：風晶霊の空洞	攻撃ヒット時に一定の確率でウィンドカッターの追加効果が発動する
グラディウス	320	310	物	20	8400	4200	店：晶霊の棲む町アイメン	
ノームピック	390	360	地	30	－	5000	宝：地晶霊の廃坑	攻撃ヒット時に一定の確率でグレイブの追加効果が発動する
カタール	450	450	物	20	17600	8800	店：職人の町ティンシア	回避＋2
クリスダガー	650	650	物	30	－	20000	サブ：ジイニのオークション（P356参照）	攻撃ヒット時に一定の確率でTPが最大値の1%回復する

斧 (8種) ◎突き攻撃には向いていないが、斬り攻撃で大ダメージを与えることができる武器。リッドが装備可能。

ハンドアックス	斬り	75	属性	物	購入	−	入手	リッド初期装備	備考	
	突き	60	命中	0	売却	160				
フランシスカ	斬り	110	属性	物	購入	400	入手	店:レグルス道場	備考	
	突き	70	命中	0	売却	200				
バトルアクス	斬り	190	属性	物	購入	−	入手	宝:望郷の洞窟	備考	
	突き	60	命中	5	売却	700				
クレセントアクス	斬り	300	属性	物	購入	2200	入手	店:王都インフェリア	備考	攻撃ヒット時に一定の確率で敵を吹き飛ばす
	突き	140	命中	0	売却	1100				
バルディッシュ	斬り	410	属性	物	購入	8400	入手	店:晶霊の棲む町アイメン	備考	
	突き	300	命中	0	売却	4200				
バトルピック	斬り	480	属性	物	購入	12400	入手	店:職人の町ティンシア	備考	
	突き	200	命中	0	売却	6200				
ストライクアクス	斬り	680	属性	雷	購入	−	入手	敵:フォリクルス	備考	攻撃ヒット時に一定の確率で敵をマヒ状態にする
	突き	320	命中	-5	売却	18000				
ガイアクリーヴァ	斬り	999	属性	地	購入	−	入手	サブ:ネレイドの迷宮(P322参照)	備考	一定の確率で攻撃がヒットした敵の防御力を低下させる
	突き	500	命中	-5	売却	84000				

槍 (12種) ◎射程の長さと突きの攻撃力を特化させた武器。その代償として斬り攻撃の威力が落ちている。リッドが装備可能。

ショートスピア	斬り	50	属性	物	購入	300	入手	店:レグルス道場	備考	
	突き	85	命中	0	売却	150				
ロングスピア	斬り	66	属性	物	購入	500	入手	店:学問の町ミンツ	備考	
	突き	130	命中	0	売却	250				
ショートランス	斬り	100	属性	物	購入	1920	入手	店:王都インフェリア	備考	
	突き	220	命中	5	売却	960				
コルセスカ	斬り	80	属性	物	購入	−	入手	敵:マイコニド	備考	
	突き	230	命中	0	売却	750				
パルチザン	斬り	155	属性	物	購入	2960	入手	店:商業の町バロール	備考	
	突き	260	命中	10	売却	1480				
アークウィンド	斬り	170	属性	風	購入	−	入手	宝:風晶霊の空洞	備考	攻撃ヒット時に一定の確率で敵の命中を低下させる
	突き	320	命中	5	売却	1600				
トライデント	斬り	240	属性	水	購入	6400	入手	店:港町ペイルティ	備考	
	突き	400	命中	0	売却	3200				
オーガランス	斬り	300	属性	地	購入	−	入手	宝:地晶霊の廃坑	備考	
	突き	450	命中	5	売却	4800				
デモンジャベリン	斬り	320	属性	闇	購入	12000	入手	店:港町ペイルティ	備考	
	突き	520	命中	5	売却	6000				
ドラグナーランス	斬り	400	属性	物	購入	−	入手	宝:バリル城	備考	
	突き	680	命中	0	売却	21000				
フレイムスピア	斬り	500	属性	火	購入	−	入手	宝:レグルスの丘	備考	攻撃ヒット時に一定の確率でファイアボールの追加効果が発動する
	突き	780	命中	0	売却	32000				
グーングニル	斬り	600	属性	物	購入	−	入手	サブ:ネレイドの迷宮(P322参照)	備考	一定の確率で攻撃がヒットした敵の防御力を低下させる
	突き	999	命中	5	売却	90000				

矛槍（7種）◎長い射程を残しながら、斬りと突きの両方がほぼ同じ攻撃力を持つように改良した槍。リッドが装備可能。

ポールアクス	斬り 120	突き 120	属性 物	命中 -15	購入 −	売却 500	入手 宝：ミンツの岩山	備考
デッキブラシ	斬り 200	突き 200	属性 風	命中 30	購入 −	売却 200	入手 サブ：セレスティアの7大秘宝（P363参照）	備考
ヘビーグレイブ	斬り 220	突き 220	属性 物	命中 -10	購入 2000	売却 1000	入手 店：王都インフェリア	備考
ハルバード	斬り 300	突き 300	属性 物	命中 -5	購入 3800	売却 1900	入手 店：熱砂の町シャンバール	備考
ウォーハンマー	斬り 370	突き 370	属性 物	命中 -10	購入 9000	売却 4500	入手 店：晶霊の棲む町アイメン	備考
ミョルニル	斬り 510	突き 515	属性 雷	命中 -10	購入 −	売却 20000	入手 サブ：ジイニのオークション（P356参照）	備考 攻撃ヒット時に一定の確率でライトニングの追加効果が発動する
セントハルバード	斬り 630	突き 630	属性 物	命中 -15	購入 −	売却 30000	入手 宝：闇の洞窟	備考 攻撃ヒット時に一定の確率で敵を凍結状態にする 幸運+8

ナックル（18種）◎格闘用のグローブ。拳による攻撃力だけでなく、同時に蹴りの威力も上昇する。ファラが装備可能。

レザーアームズ	拳 60	蹴り 68	属性 物	命中 2	購入 −	売却 250	入手 ファラ初期装備	備考
パワーアームズ	拳 67	蹴り 75	属性 物	命中 3	購入 400	売却 200	入手 店：レグルス道場	備考
チェインアームズ	拳 90	蹴り 92	属性 物	命中 5	購入 −	売却 340	入手 宝：望郷の洞窟	備考
ポイズンソーン	拳 118	蹴り 125	属性 物	命中 7	購入 1440	売却 720	入手 店：王都インフェリア	備考 攻撃ヒット時に一定の確率で敵を毒状態にする
アイアンアームズ	拳 180	蹴り 165	属性 物	命中 2	購入 −	売却 940	入手 宝：いざないの密林	備考
ニードルグローブ	拳 210	蹴り 180	属性 物	命中 5	購入 2400	売却 1200	入手 店：商業の町バロール	備考
ヴェノム	拳 240	蹴り 215	属性 物	命中 3	購入 −	売却 2000	入手 宝：火晶霊の谷	備考 攻撃ヒット時に一定の確率で敵をマヒ状態にする
シルバーナックル	拳 275	蹴り 255	属性 物	命中 10	購入 7600	売却 3800	入手 店：晶霊の棲む町アイメン	備考
ボーンナックル	拳 300	蹴り 295	属性 闇	命中 2	購入 −	売却 4400	入手 敵：ヘビースネーク	備考 攻撃ヒット時に一定の確率で敵の幸運を低下させる 幸運−6
ベアクロー	拳 325	蹴り 320	属性 物	命中 8	購入 −	売却 4800	入手 宝：地晶霊の廃坑	備考
ゴーストシェル	拳 365	蹴り 360	属性 闇	命中 0	購入 −	売却 5200	入手 宝：チャットの小屋地下	備考 攻撃ヒット時に一定の確率で敵を即死させる 闇属性の耐性+30%、幸運−10
クリスタルシェル	拳 400	蹴り 420	属性 物	命中 5	購入 12000	売却 6000	入手 店：港町ペイルティ	備考
ドラゴンファング	拳 470	蹴り 440	属性 物	命中 10	購入 18800	売却 9400	入手 店：職人の町ティンシア	備考

ミスリルアームズ	拳	515	属性	物	購入	–	入手	宝：バリル城	備考	
	蹴り	530	命中	5	売却	20000				
フレアアームズ	拳	580	属性	火	購入	–	入手	宝：闇の洞窟	備考	攻撃ヒット時に一定の確率でファイアボールの追加効果が発動する
	蹴り	620	命中	7	売却	33000				
ダイヤナックル	拳	660	属性	物	購入	–	入手	宝：レグルスの丘	備考	
	蹴り	635	命中	7	売却	70000				
カイザーナックル	拳	760	属性	物	購入	–	入手	敵：ラウカマール	備考	
	蹴り	725	命中	10	売却	72000				
ゴッドウェポン	拳	800	属性	光	購入	–	入手	敵：マクスウェル	備考	攻撃ヒット時に一定の確率でHPが最大値の4%回復する 幸運+10
	蹴り	805	命中	7	売却	88000				

ホイッスル (8種) ◎クィッキーに指示を与えてモンスターを攻撃させることができる。メルディが装備可能。

ホイッスル	攻撃	35	属性	物	購入	300	入手	メルディ初期装備	備考	
			命中	-3	売却	150				
ピヨピヨW	攻撃	100	属性	物	購入	–	入手	宝：モルル奥地	備考	幸運+5
			命中	-5	売却	660				
ウグイスブエ	攻撃	160	属性	物	購入	1640	入手	店：王都インフェリア	備考	
			命中	0	売却	820				
プリティホラガイ	攻撃	200	属性	物	購入	3160	入手	店：熱砂の町シャンバール	備考	幸運+8
			命中	0	売却	1580				
メモリーW	攻撃	300	属性	物	購入	8000	入手	店：ルイシカ駅	備考	
			命中	0	売却	4000				
トツゲキラッパ	攻撃	460	属性	物	購入	17600	入手	店：職人の町ティンシア	備考	攻撃ヒット時に一定の確率で敵を気絶させる
			命中	0	売却	8800				
トゥインクルF	攻撃	580	属性	物	購入	–	入手	宝：沈没船	備考	知力+3、幸運+8
			命中	0	売却	24000				
エターニアM	攻撃	750	属性	時	購入	–	入手	宝：シゼル城	備考	知力+5
			命中	0	売却	38000				

杖 (6種) ◎晶霊術士が好んで装備する。基本的に接近戦には向かないが、高い攻撃力を持つものもある。キールが装備可能。

ロッド	攻撃	40	属性	物	購入	400	入手	キール初期装備	備考	
			命中	0	売却	200				
ジェムロッド	攻撃	200	属性	物	購入	3200	入手	店：熱砂の町シャンバール	備考	
			命中	0	売却	1600				
ルビーワンド	攻撃	260	属性	物	購入	7200	入手	店：晶霊の棲む町アイメン	備考	
			命中	0	売却	3600				
スカルスタッフ	攻撃	380	属性	物	購入	11200	入手	店：港町ペイルティ	備考	攻撃ヒット時に一定の確率で敵の幸運を低下させる 知力+5、幸運-10
			命中	0	売却	5600				
ホーリィスタッフ	攻撃	480	属性	光	購入	–	入手	宝：雷晶霊の遺跡	備考	攻撃ヒット時に一定の確率でHPが最大値の4%回復する 幸運+8
			命中	0	売却	16800				
BCロッド	攻撃	740	属性	物	購入	–	入手	宝：きらめきの塔	備考	攻撃ヒット時に一定の確率でTPが最大値の1%回復する
			命中	0	売却	37500				

矛 (2種) ◎打撃による攻撃を目的とした武器。杖と同じく晶霊術士が好んで使用する。キールが装備可能。

名前	攻撃	属性	命中	購入	売却	入手	備考
メイス	110	物	0	1200	600	店：商業の町バロール	
スターメイス	650	元	0	−	28000	敵：ビーストオーガ	知力+5、幸運+5

鞄 (5種) ◎鞄自体を使った攻撃のリーチは短いが、中に入っているボールを飛び道具として使える。チャットが装備可能。

名前	攻撃	属性	命中	購入	売却	入手	備考
チャットバッグ	315	物	0	−	5400	チャット初期装備	
トートバッグ	400	物	0	11800	5900	店：港町ペイルティ	
ビッグバッグ	480	物	0	−	9500	宝：雷晶霊の遺跡	
ラックバッグ	720	物	0	−	46000	宝：シゼル城	幸運+30
ワンダーバッグ	780	物	0	−	58000	敵：ガンナー	攻撃ヒット時に一定の確率でTPが最大値の1%回復する 幸運+8

銃 (6種) ◎晶霊の力を利用した武器。特技による遠距離攻撃に威力を発揮するが、接近戦には不向き。フォッグが装備可能。

名前	攻撃	属性	命中	購入	売却	入手	備考
アサルトショット	485	物	0	−	11000	フォッグ初期装備	
プラズマカノン	525	雷	0	−	15000	サブ：フォッグの武器開発(P352参照)	
グランマグナム	610	物	0	−	20000	サブ：フォッグの武器開発(P352参照)	
インパルスカノン	700	物	0	−	26000	サブ：フォッグの武器開発(P352参照)	攻撃ヒット時に一定の確率で敵を吹き飛ばす
フォトンイレイズ	840	物	0	−	32000	サブ：フォッグの武器開発(P352参照)	攻撃ヒット時に一定の確率で敵の防御力を低下させる
メガグランチャー	955	物	0	−	74000	サブ：フォッグの武器開発(P352参照)	攻撃ヒット時に一定の確率で敵を気絶させる

防具

PROTECTOR

種別ごとに防御力の低い順に防具を紹介する。適切な防具の選択は、強敵との戦闘で重要な要素となる。とくに属性攻撃への耐性を考慮しよう。

●表の見方

●名称　●防御　●回避　売却価格●　購入価格●

	名称				物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
	ソフトレザー	防御	2	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	300	入手	リッド初期装備
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	150	備考	

主な入手方法●
そのアイテムを入手する場所や方法を表記。略語は右記の意味を表わす

店：店で購入可能
宝：宝箱から入手
敵：モンスターが落とす
メイン：物語の進行に不可欠なイベントで入手
サブ：サブイベントで入手

属性攻撃に対する耐性●
属性は「水～時」の10属性に、属性の無い物理攻撃の「物」を加えた11種類。「強い」はその属性攻撃によるダメージを軽減することを、「弱い」はその属性攻撃によって受けるダメージが増加してしまうことを意味する。数値の単位はパーセントで、基本ダメージに対する増減量を表わしている

●備考
ルーンボトルで変化するアイテムは⑥の後ろに変化後のアイテム名を表記している

鎧（14種）

◎防御力を重視して作られた、体に装備する防具。重装備なものは回避が低下することがある。リッドが装備可能。

名称			属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
ソフトレザー	防御	2	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	300	入手	リッド初期装備
	回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	150	備考	
ハードレザー	防御	4	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	400	入手	店：レグルス道場
	回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	200	備考	
プロテクター	防御	7	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	－	入手	宝：望郷の洞窟
	回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	780	備考	
チェインメイル	防御	10	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	1900	入手	店：王都インフェリア
	回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	950	備考	
リングメイル	防御	13	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	3500	入手	店：熱砂の町シャンバール
	回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	1750	備考	
スプリントメイル	防御	15	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	8000	入手	店：晶霊の棲む町アイメン
	回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	4000	備考	
プレートメイル	防御	18	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	12000	入手	店：港町ペイルティ
	回避	-3	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	6000	備考	
バトルスーツ	防御	22	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	16800	入手	店：職人の町ティンシア
	回避	-3	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	8400	備考	
シルバープレート	防御	28	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	－	入手	宝：バリル城
	回避	-5	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	18000	備考	
リフレックス	防御	35	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	50	購入	－	入手	サブ：ジイニのオークション（P356参照）
	回避	-3	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	29500	備考	
ミスリルプレート	防御	37	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	－	入手	宝：レグルスの丘
	回避	-3	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	30000	備考	
レアプレート	防御	38	強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	購入	－	入手	宝：沈没船
	回避	-5	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	36000	備考	
マム・ベイン	防御	42	強い	－	－	－	－	20	20	20	－	20	－	－	購入	－	入手	宝：シゼル城
	回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	68000	備考	
ゴールドアーマー	防御	49	強い	－	30	30	30	－	－	－	30	－	－	－	購入	－	入手	サブ：ドルアーガセット（P362参照）
	回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	80000	備考	

クローク（8種）◎丈夫な糸を織りあげた服。軽いため、回避も上昇するものが多い。女性キャラクターが装備可能。

	クローク	防御	5	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	200	入手	ファラ初期装備
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	100	備考	
	ホワイトクローク	防御	8	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	1480	入手	店：王都インフェリア
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	5	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	740	備考	
	アンバークローク	防御	10	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	7800	入手	チャット初期装備
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	10	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	3900	備考	
	シルククローク	防御	10	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	1840	入手	店：熱砂の町シャンバール
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	920	備考	知力+1、幸運+2
	シルバークローク	防御	16	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：氷晶霊の山
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	7	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	16800	備考	
	ホーリィクローク	防御	25	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：インシーアジト1
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	26000	備考	戦闘時に8秒ごとにHPが最大値の5%回復する 幸運+5
	ミスリルメッシュ	防御	35	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：レグルスの丘
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	5	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	30000	備考	知力+2
	スタークローク	防御	40	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	サブ：ネレイドの迷宮（P322参照）
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	10	－				
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	72000	備考	知力+3

ローブ（8種）◎厚手の服。素材が布であるために防御効果はそれほど高くない。キール、レイス、フォッグが装備可能。

	フェザーローブ	防御	9	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	1560	入手	店：熱砂の町シャンバール
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	3	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	780	備考	幸運+2
	クリスタルローブ	防御	12	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	4200	入手	店：晶霊の棲む町アイメン
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	2	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	2100	備考	
	ローブ	防御	12	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	300	入手	キール初期装備
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	1	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	150	備考	
	ブラッディローブ	防御	14	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	8800	入手	フォッグ初期装備
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	10	－	－				
		回避	5	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	4400	備考	
	ミスティローブ	防御	14	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	1440	入手	店：商業の町バロール
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	720	備考	
	スケールローブ	防御	22	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：バリル城
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	18000	備考	毒状態と衰弱状態になることを防ぐ
	ムーンローブ	防御	28	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：アイフリードの墓
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	30000	備考	TPの消費が2／3になる。知力+3
	スピリットローブ	防御	34	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：ファロース教会地下
				強い	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10				
		回避	5	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	70000	備考	



盾（17種）◎腕に装備する防御力の高い防具で、同時に敵からの攻撃を回避しやすくなる。リッドが装備可能

	アップルシードル	防御	0	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：水晶霊の河
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	10	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	400	備考	幸運+5
	なべのふた	防御	2	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	100	入手	店：最果ての村ラシュアン
				強い	－	－	－	20	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	50	備考	
	ウッドシールド	防御	3	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	200	入手	店：レグルス道場
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	1	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	100	備考	
	バックラー	防御	4	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	460	入手	店：商業の町バロール
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	2	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	230	備考	
	ストームシールド	防御	6	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：風晶霊の空洞
				強い	－	－	30	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	3	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	400	備考	
	フィートシールド	防御	6	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	敵：アイアンゴーレム
				強い	－	－	－	30	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	8	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	1200	備考	
	ラウンドシールド	防御	9	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	1600	入手	店：王都インフェリア
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	3	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	800	備考	
	アンクシールド	防御	10	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	5200	入手	店：港町ペイルティ
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	4	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	2600	備考	戦闘時に8秒ごとにHPが最大値の5%回復する
	レアシールド	防御	10	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：バリル城
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	28	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	30000	備考	幸運+5
	Bラインシールド	防御	12	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	サブ：ドルアーガセット(P362参照)
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	32	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	25000	備考	
	カイトシールド	防御	13	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	4000	入手	店：熱砂の町シャンバール
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	5	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	2000	備考	
	ファインシールド	防御	18	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	6000	入手	店：晶霊の棲む町アイメン
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	8	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	3000	備考	
	オーダーシールド	防御	26	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	敵：ファントムナイト
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	10	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	9000	備考	[illegible]カオスシールド
	Rラインシールド	防御	28	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：地晶霊の廃坑
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	4	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	8000	備考	
	スターシールド	防御	30	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：アイフリードの墓
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	30	－	－				
		回避	10	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	15000	備考	
	ビームシールド	防御	32	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：きらめきの塔
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	12	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	25000	備考	
	カオスシールド	防御	40	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	敵：ファイアウォーリア
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	2	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	20000	備考	幸運−5 [illegible]オーダーシールド

ブレスレット（13種）◎腕に装備する防具。リッド以外のキャラクターが装備可能だが、女性専用のものもある。

	リストバンド	防御	1	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	240	入手	店：レグルス道場
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	120	備考	
	アイアンリスト	防御	3	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	1320	入手	店：王都インフェリア
				強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	0	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	660	備考	
	キッチンミトン	防御	5	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	3560	入手	店：熱砂の町シャンバール
				強い	－	－	－	30	－	－	－	－	－	－	－				
		回避	5	弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	1780	備考	女性専用装備



	ブレスレット	防御	5	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	3360	入手	店：商業の町バロール
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	1680	備考	
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	ゴールドブレス	防御	8	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	9600	入手	フォッグ初期装備
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	4800	備考	
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	プリティミトン	防御	9	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	14800	入手	店：職人の町ティンシア
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	7400	備考	幸運＋10 女性専用装備
		回避	2	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	ラピスブレス	防御	11	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	宝：バリル城
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	16800	備考	知力＋2、幸運＋2
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	ラブリィミトン	防御	12	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	敵：ストロングホーン
				強い	–	–	–	–	–	–	–	20	20	–	–	売却	17000	備考	幸運＋3 女性専用装備
		回避	5	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	ダイヤブレス	防御	14	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	宝：インシーアジト1
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	18000	備考	
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	キューティミトン	防御	15	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	宝：沈没船
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	20000	備考	戦闘時にHPが8秒ごとに最大値の5%回復する 幸運＋5、命中＋5　女性専用装備
		回避	5	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	エンジェルブレス	防御	18	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	サブ：ジイニのオークション（P356参照）
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	22000	備考	幸運＋8
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	ミスリルブレス	防御	22	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	宝：アイフリードの墓
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	22000	備考	知力＋2
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	スターブレス	防御	26	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	サブ：ネレイドの迷宮（P322参照）
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	30000	備考	
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				

兜（9種）◎剣士が頭に装備する標準的な防具。リッド、レイス、フォッグが装備可能。

	レザーヘルム	防御	1	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	240	入手	店：最果ての村ラシュアン
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	120	備考	
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	アイアンサレット	防御	3	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	宝：モルル奥地
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	500	備考	
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	アーメットヘルム	防御	5	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	1440	入手	店：商業の町バロール
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	720	備考	
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	クロスヘルム	防御	10	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	3600	入手	店：熱砂の町シャンバール
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	1800	備考	
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	デュエルヘルム	防御	14	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	5000	入手	店：晶霊の棲む町アイメン
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	2500	備考	
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	ミスリルヘルム	防御	18	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	宝：チャットの小屋地下
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	4200	備考	知力＋2
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	レアヘルム	防御	20	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	サブ：ジイニのオークション（P356参照）
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	8000	備考	マヒ状態になることを防ぐ
		回避	0	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	ゴールデンヘルム	防御	24	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	宝：ファロース教会地下
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	22000	備考	
		回避	5	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				
	スターヘルム	防御	28	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	–	入手	サブ：ネレイドの迷宮（P322参照）
				強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	32000	備考	幸運＋2
		回避	3	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–				



リボン（7種）◎防御効果と身だしなみを兼ねた、頭に装備する防具。ファラとメルディが装備可能。

名前			属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
アーチェのリボン	防御	0	強い	-	10	10	10	10	-	-	-	-	-	-	購入	-	入手	敵：アーチェ
	回避	0	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	1000	備考	幸運+50
リボン	防御	2	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	200	入手	店：学問の町ミンツ
	回避	0	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	100	備考	
ブルーリボン	防御	5	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	2800	入手	店：熱砂の町シャンバール
	回避	0	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	1400	備考	
ストライプリボン	防御	9	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	5200	入手	店：晶霊の棲む町アイメン
	回避	5	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	2600	備考	
チェックリボン	防御	16	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	10000	入手	店：港町ペイルティ
	回避	10	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	5000	備考	
プリティリボン	防御	20	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	-	入手	店：バリル城
	回避	5	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	18000	備考	幸運+5
マジカルリボン	防御	26	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	-	入手	サブ：ジイニのオークション（P356参照）
	回避	3	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	26000	備考	知力+5

サークレット（6種）◎知力を上昇させる頭用防具。「クレスのバンダナ」を除き、キールとレイスが装備可能。

名前			属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
クレスのバンダナ	防御	0	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	購入	-	入手	敵：クレス
	回避	20	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	1000	備考	命中+10 リッド専用装備
サークレット	防御	1	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	760	入手	店：王都インフェリア
	回避	0	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	380	備考	知力+4
ゴールドクレスト	防御	2	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	3560	入手	店：熱砂の町シャンバール
	回避	0	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	1780	備考	知力+8
ミスリルクレスト	防御	3	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	-	入手	宝：地晶霊の廃坑
	回避	0	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	4000	備考	知力+12
ホーリィクレスト	防御	4	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	-	入手	宝：闇の洞窟
	回避	0	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	28000	備考	知力+18、幸運+5
スターサークレット	防御	5	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	-	入手	サブ：ネレイドの迷宮（P322参照）
	回避	0	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	32000	備考	知力+24

帽子（3種）◎頭に装備する防具。海賊専用の帽子で、かなりの防御効果を期待できる。チャットが装備可能。

名前			属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
アイフリードハット	防御	12	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	-	入手	チャット初期装備
	回避	0	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	4400	備考	
パイレーツハット	防御	18	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	-	入手	宝：雷晶霊の遺跡
	回避	6	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	8700	備考	
キャプテンハット	防御	24	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	購入	-	入手	宝：アイフリードの墓
	回避	12	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	19800	備考	

装備

EQUIPMENT

装備は2つまで「その他」の部位に装着することができる。基本的に全キャラクターが装備可能だが、一部装備者が限定されるものもある。

表の見方

名称

売却価格

購入価格

主な入手方法

そのアイテムを入手する場所や方法を表記。略語は右記の意味を表わす

店：店で購入可能
宝：宝箱から入手
敵：モンスターが落とす
メイン：物語の進行に不可欠なイベントで入手
サブ：サブイベントで入手

キャンセラー	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	サブ：放浪の画家リシテア（P350参照）
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	30000	備考	フォッグの特技をレベル1→2→3の順にキャンセルできるようになる（P046参照）、フォッグ専用装備
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				

属性攻撃に対する耐性

属性は「水～時」の10属性に、属性の無い物理攻撃の「物」を加えた11種類。「強い」はその属性攻撃によるダメージを軽減することを、「弱い」はその属性攻撃によって受けるダメージが増加することを意味する。数値の単位はパーセントで、基本ダメージに対する増減量を表わしている

備考

ルーンボトルで変化するアイテムはⓡの後ろに変化後のアイテム名を表記している

お守り（13種）◎状態異常を防ぐものを中心に、さまざまな特殊効果を持つ。キャラクター限定の装備も多い。

キャンセラー	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	サブ：放浪の画家リシテア（P349参照）
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	30000	備考	フォッグの特技をレベル1→2→3の順にキャンセルできるようになる（P046参照）　フォッグ専用装備
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
コンボコマンド	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	サブ：レンズ収集（P329参照）
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	6000	備考	特技をコマンドで出せるようになる（P074参照） メルディ、キール以外が装備可能　ⓡステップリング
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
タリスマン	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	敵：ウンディーネ
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	8000	備考	防御力が5%上昇する
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
テクニカルリング	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	サブ：エタポケ2（P337参照）
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	6000	備考	ガード中に攻撃できるようになる（P046参照） メルディ専用装備　ⓡステップリング
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
ドレインチェック	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	宝：闇の洞窟
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	売却	18000	備考	命中率減少状態、抵抗力減少状態、詠唱時間2倍状態になることを防ぐ
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
パラライチェック	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	24000	入手	店：商業の町バロール
	強い	-	-	-	-	-	-	10	-	-	-	-	売却	12000	備考	マヒ状態になることを防ぐ
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
ヒールバングル	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	敵：レイシス
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	12000	備考	敵を倒したときにHPが最大値の8%回復する ⓡメンタルバングル
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
ピコハンリベンジ	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	サブ：ピコハンリベンジ（P360参照）
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	25000	備考	ダメージを受けると一定の確率でピコハンが発動する チャット専用装備
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
ピヨハン	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	敵：ミラージュナイツ
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	14000	備考	戦闘時に気絶状態から回復する時間とダウンしている時間が半分になる
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
フリーズチェック	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	20000	入手	店：港町ベイルティ
	強い	-	-	-	-	-	10	-	-	-	-	-	売却	10000	備考	凍結状態になることを防ぐ
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
ブルータリスマン	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	宝：チャットの小屋地下
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	16000	備考	防御が10%上昇する ⓡフィートシンボル
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
ポイズンチェック	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	6000	入手	店：商業の町バロール
	強い	-	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	3000	備考	毒状態と衰弱状態になることを防ぐ
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
メンタルバングル	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	敵：テリブルテンタクル
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	12000	備考	敵を倒したときにTPが最大値の3%回復する ⓡヒールバングル
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				

篭手（1種）◎伝説の勇者が所持していたというガントレット。特定の武器・盾・防具の組み合わせで特殊な効果を発揮する。

Hガントレット	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	-	入手	サブ：ドルアーガセット（P362参照）
	強い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	売却	30000	備考	斬り+10、突き+10、命中+10 リッド専用装備
	弱い	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				

人形 (2種) ◎戦闘時に効果を発揮する装備。壊れることがある「リバースドール」は、ボス戦まで温存しておきたい。

	名前		物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
	セフィラ	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	リバースドールを変化させる
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	16500	備考	装備しているキャラクターが、倒した敵から2倍のガルドを獲得する (変)リバースドール
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	リバースドール	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	敵：サイズキャリアー
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	321	備考	戦闘時に自動で戦闘不能状態を回復する。ただし、効果を発揮すると壊れてしまう (変)セフィラ
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				

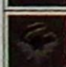
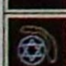
ブーツ (4種) ◎戦闘時の移動速度を上昇させたり、属性攻撃に対する耐性を上げてくれる。店では売っていない装備品。

	名前		物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
	エルヴンブーツ	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	敵：グラップラー
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	8000	備考	戦闘時の移動速度が20%上昇する
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	ジェットブーツ	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	サブ：ドルアーガセット(P362参照)
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	12000	備考	戦闘時の移動速度が50%上昇する 防御+8、回避+8
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	ペルシャブーツ	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	サブ：ネレイドの迷宮(P322参照)
		強い	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	売却	38000	備考	
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	みずぐも	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：チャットの小屋地下
		強い	－	50	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	10000	備考	
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				

宝石 (3種) ◎戦闘時に効果を発揮する。キャラクターのHPやTPの最大値を増加させたり、素早く逃走できるようになる。

	名前		物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
	ブラックオニキス	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	敵：イフリート
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	16000	備考	HPの最大値が30%上昇する (変)ムーンクリスタル
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	マジックミスト	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	6000	入手	店：商業の町バロール
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	3000	備考	戦闘中の逃走速度が50%上昇する
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	ムーンクリスタル	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	敵：ノーム
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	18000	備考	TPの最大値が30%上昇する (変)ブラックオニキス
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				

紋章 (8種) ◎バラエティに富んだ特殊効果を持つ。店で購入することができない貴重なものが多い。

	名前		物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
	イクストリーム	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	サブ：レンズ収集(P329参照)
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	26000	備考	攻撃+300、防御-200、回避-20、命中+20 メルディ、キール、チャットが装備可能
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	クローナシンボル	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	サブ：レンズ収集(P329参照)
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	40000	備考	あらゆる状態異常になることを防ぐ
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	デモンズシール	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	サブ：隠し晶霊(P359参照)
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	123	備考	装備者の獲得経験値が2倍になるが、さまざまな状態異常を引き起こす。常に装備しておく必要がある
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	デリスエンブレム	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	サブ：隠し晶霊(P359参照)
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	100000	備考	連続ヒットではない場合に限り、攻撃が必ず当たるようになる 命中+100
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	フィートシンボル	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：霊峰ファロース
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	10000	備考	攻撃力が10%上昇する (変)ブルータリスマン
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	ホーリィシンボル	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	敵：ヴォルト
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	20000	備考	戦闘時に8秒ごとにHPが最大値の5%回復する (変)メンタルリング
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	ミスティシンボル	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	宝：レグルスの丘
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	30000	備考	晶霊術の詠唱時間が半分になる。リッド以外が装備可能 (変)フェアリィリング
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				
	ラビットシンボル	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時	購入	－	入手	敵：ラビットラビット
		強い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	売却	10000	備考	幸運+30
		弱い	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－				



マント（10種）◎補助的な防具として防御力と回避力を上昇させる。属性攻撃のダメージを大幅に軽減するものもある。

名称	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
アクアマント	強い	–	30	–	–	–	30	–	–	–	–	–	購入	–	入手	宝：氷晶霊の山
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	8000	備考	Ⓢサンダーマント
インフェリマント	強い	–	40	40	40	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	サブ：レンズ収集（P329参照）
	弱い	–	–	–	–	40	40	40	–	–	–	–	売却	10000	備考	
エルヴンマント	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	シーブスマントを変化させる
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	8000	備考	防御＋12、回避＋10、幸運＋20 Ⓢスマッシュマント
サンダーマント	強い	–	–	30	–	–	–	30	–	–	–	–	購入	–	入手	宝：雷晶霊の遺跡
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	8000	備考	Ⓢフレアマント
シーブスマント	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	敵：バンデット
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	1200	備考	防御＋5、回避＋5 Ⓢエルヴンマント
スマッシュマント	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	サブ：エタボケ1（P337参照）
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	8000	備考	テクニカルスマッシュにボーナスが加算される（P048参照） Ⓢエルヴンマント
セレスティマント	強い	–	–	–	–	40	40	40	–	–	–	–	購入	–	入手	サブ：レンズ収集（P329参照）
	弱い	–	40	40	40	–	–	–	–	–	–	–	売却	10000	備考	
フレアマント	強い	–	–	–	30	30	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	敵：ファイアクラウド
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	8000	備考	Ⓢアクアマント
マント	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	30	入手	店：学問の町ミンツ
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	15	備考	防御＋1
レザーマント	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	100	入手	店：王都インフェリア
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	50	備考	防御＋3

指輪（10種）◎属性攻撃に対する耐性を高めるものや、戦闘時に特殊な操作が可能になるものがある。

名称	属性	物	水	風	火	地	氷	雷	光	闇	元	時				
エメラルドリング	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	宝：雪峰ファロース
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	24000	備考	TPの消費量が2／3になる
ステップリング	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	サブ：シャンバルーン（P345参照）
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	6000	備考	バックステップと受け身の操作ができるようになる（P046参照） Ⓢコンボコマンド
フェアリィリング	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	敵：スパイラル
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	48000	備考	TPの消費量が1／2になる Ⓢミスティシンボル
フォースリング	強い	20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	敵：シャドウ
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	24000	備考	Ⓢリフレクトリング
プロテクトリング	強い	10	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	敵：テトラタスク
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	8000	備考	Ⓢレジストリング
メンタルリング	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	宝：風晶霊の空洞
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	20000	備考	戦闘時に4秒ごとにTPが最大値の1%回復する Ⓢホーリィシンボル
リバヴィウサー	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	敵：メデューサ
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	32000	備考	敵の攻撃を受ける瞬間に□ボタンを押すことでダメージをさらに軽減できるようになる
リフレクトリング	強い	–	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	購入	–	入手	敵：レム
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	24000	備考	Ⓢフォースリング
レジストリング	強い	–	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	購入	–	入手	敵：アラーネア
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	14000	備考	Ⓢプロテクトリング
レジュームリング	強い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	購入	–	入手	サブ：セレスティアの7大秘宝（P363参照）
	弱い	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	売却	10	備考	戦闘時に4秒ごとにTPが最大値の1%回復。また、HPが0になると（装備者の幸運）／200の確率で自動的にHPを最大値の70%回復

道具

ITEM

ダンジョンの探索やモンスターとの戦闘など、冒険のあらゆる場面でプレイヤーの助けとなる。使用できる状況や効果を十分に理解しておこう。

●表の見方

●名称
●購入価格
●売却価格
●備考 ルーンボトルで変化するアイテムは㊧の後ろに変化後のアイテム名を表記している

	名称					入手	備考
	アップルグミ	キャンプ	○	購入	100	入手 店：最果ての村ラシュアン	備考 HPが最大値の30%回復する ㊧レモングミ
		戦闘	○	売却	50		

●使用可能な状況
●主な入手方法 そのアイテムを入手する場所や方法を表記。略語は右記の意味を表わす

店：店で購入可能
宝：宝箱から入手
敵：モンスターが落とす
メイン：物語の進行に不可欠なイベントで入手
サブ：サブイベントで入手

薬（18種）◎使用すると無くなってしまう消費アイテム。HPやTPを回復したり、ステータス異常を治療することができる。

名称	キャンプ	戦闘	購入	売却	入手	備考
アップルグミ	○	○	100	50	店：最果ての村ラシュアン	HPが最大値の30%回復する ㊧レモングミ
エリクシール	○	○	−	10000	敵：ギタルクル	HPとTPが完全に回復する
オレンジグミ	○	○	200	100	店：学問の町ミンツ	TPが最大値の30%回復する ㊧パイングミ
セージ	○	×	−	600	敵：ヘルカイト	HPの最大値が5%増加する ㊧セボリー
セボリー	○	×	−	800	敵：ウィザード	TPの最大値が5%増加する ㊧セージ
たきぎむし	○	×	−	100	サブ：エタボケ4 （P338参照）	毒・マヒ・衰弱状態を回復する
パイングミ	○	○	3000	1500	店：ルイシカ駅	TPが最大値の60%回復する ㊧レモングミ
ベルベーヌ	○	×	−	800	敵：トライゴン	回避が1増加する ㊧ラベンダー
マグログミ	○	○	−	75	まぐろから変化させる	HPが最大値の10%回復する。さらに戦闘時なら8秒ごとにHPが最大値の5%ずつ回復するようになる
ミックスグミ	○	○	1000	500	店：木陰の村モルル	HPとTPが最大値の30%回復する ㊧ミラクルグミ
ミラクルグミ	○	○	6000	3000	店：職人の町ティンシア	HPとTPが最大値の60%回復する ㊧エリクシール
やまつの	○	×	−	180	敵：ファルシアホーンズ	戦闘不能状態を回復する
ラベンダー	○	×	−	1000	敵：トライゴン	力が1増加する ㊧ベルベーヌ
レッドセージ	○	×	−	1000	敵：ヘルカイト	HPの最大値が10%増加する ㊧レッドセボリー
レッドセボリー	○	×	−	1400	レッドセージから変化させる	TPの最大値が10%増加する ㊧レッドセージ

アイテム	キャンプ	戦闘	購入	売却	入手	備考
レッドベルベーヌ	○	×	−	1450	宝：アイフリードの墓	回避が2増加する ㊥レッドラベンダー
レッドラベンダー	○	×	−	1800	宝：ファロース教会地下	力が2増加する ㊥レッドベルベーヌ
レモングミ	○	○	2500	1250	店：晶霊の棲む町アイメン	HPが最大値の60%回復する ㊥パイングミ

壺・瓶 (9種) ◎ダンジョンでの移動時や戦闘時に活躍する消費アイテム。店で商品を購入する際に役立つものもある。

アイテム	キャンプ	戦闘	購入	売却	入手	備考
ダークボトル	○	×	200	100	店：木陰の村モルル	一定の距離を移動するまでモンスターとのエンカウント率が上がる ㊥ホーリィボトル
チャームボトル	○	×	−	1250	敵：ソーサレス	店の中で使用すると商品の売値が3割引きになる ㊥ミラクルチャーム
バナシーアボトル	○	○	160	80	店：最果ての村ラシュアン	毒・マヒ・衰弱・凍結・詠唱時間2倍状態を回復する ㊥ライフボトル
フレアボトル	×	○	600	300	店：王都インフェリア	戦闘が終わるまで防御力が20%減少するかわりに攻撃力が30%上昇する
ホーリィボトル	○	×	200	100	店：木陰の村モルル	一定の距離を移動するまでモンスターとのエンカウント率が下がる ㊥ダークボトル
ミラクルチャーム	○	×	−	3000	チャームボトルから変化させる	店の中で使用すると商品の売値が5割引きになる
ライフボトル	○	○	400	200	店：最果ての村ラシュアン	戦闘不能状態を回復する
リキュールボトル	×	○	1200	600	店：商業の町バロール	攻撃力が20%減少するかわりに、毒・マヒ・氷結状態になることを防ぐ
ルーンボトル	○	×	100000	2400	店：バンエルティア号販売機	特定のアイテムを別のアイテムに変化させることができる(P389参照)

道具 (34種) ◎基本的に消費アイテムとして使用するが、特定のイベントで必要となるアイテムも含まれている。

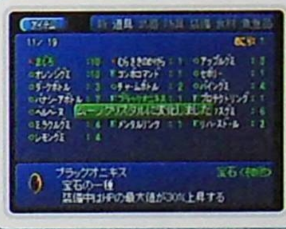
アイテム	キャンプ	戦闘	購入	売却	入手	備考
あおのかけら	×	×	−	500	料理を失敗したときに一定の確率で発生する	C.ケイジ画面でウンディーネに使用。活力が1、EXPがレベルアップに必要な量の3%増加する ㊥せいしょうせき
あかのかけら	×	×	−	500	料理を失敗したときに一定の確率で発生する	C.ケイジ画面でイフリートに使用。活力が1、EXPがレベルアップに必要な量の3%増加する ㊥せきしょうせき
アワーグラス	×	○	1000000	3000	店：バンエルティア号販売機	戦闘時に敵の動きを4秒間停止させることができる
ウィンドベル	×	×	−	400	サブ：エタポケ4 (P338参照)	オークションで高額取引されるアイテム 初期価格189ジイニ
うちわ	×	×	−	100	サブ：シャンバルーン (P345参照)	オークションで高額取引されるアイテム 初期価格130ジイニ
ウルタスだいほん	×	×	−	1500	サブ：王立劇場ウルタス・ブイ (P335参照)	オークションで高額取引されるアイテム 初期価格120ジイニ
オールディバイド	×	○	−	1000	敵：シゼル	戦闘時に敵も味方も受けるダメージが半減する
おしろい	×	×	−	200	サブ：ジイニのオークション (P356参照)	オークションで高額取引されるアイテム 初期価格200ジイニ

アイテム	キャンプ	戦闘	購入	売却	入手	備考
かこもん	×	×	10000	100	サブ：ジイニのオークション（P356参照）	オークションで高額取引されるアイテム 初期価格141ジイニ
きいろのかけら	×	×	−	500	料理を失敗したときに一定の確率で発生する	C.ケイジ画面でノームに使用。活力が1、EXPがレベルアップに必要な量の3%増加する (変)きしょうせき
きしょうせき	×	×	−	3000	きいろのかけらを変化させる	C.ケイジ画面でノームに使用。活力が2、EXPがレベルアップに必要な量の10%増加する
きんのチョーカー	×	×	−	1200	サブ：ジイニのオークション（P356参照）	オークションで高額取引されるアイテム 初期価格155ジイニ
くろのかけら	×	×	−	500	料理を失敗したときに一定の確率で発生する	C.ケイジ画面でシャドウに使用。活力が1、EXPがレベルアップに必要な量の3%増加する (変)こくしょうせき
こくしょうせき	×	×	−	3000	くろのかけらを変化させる	C.ケイジ画面でシャドウに使用。活力が2、EXPがレベルアップに必要な量の10%増加する
コルレーンのつぼ	○	×	−	300	サブ：セレスティアの7大秘宝（P363参照）	使用すると料理のやみなべと同様の効果（P038参照）をもたらす
ししょうせき	×	×	−	3000	むらさきのかけらを変化させる	C.ケイジ画面でヴォルトに使用。活力が2、EXPがレベルアップに必要な量の10%増加する
シルバーケイジ	×	×	−	−	宝：セレシーアジト1～5	アイフリードの台座にある装置を起動させるために必要なクレーメルケイジ
しろのかけら	×	×	−	500	料理を失敗したときに一定の確率で発生する	C.ケイジ画面でレムに使用。活力が1、EXPがレベルアップに必要な量の3%増加する (変)はくしょうせき
すいしょうせき	×	×	−	3000	みずいろのかけらを変化させる	C.ケイジ画面でウンディーネに使用。活力が2、EXPがレベルアップに必要な量の10%増加する
スペクタクルズ	×	○	50	25	店：レグルス道場	戦闘時にモンスターのHPと耐性を調べられる。調べた敵はモンスターずかんに詳しいデータが記載される
せいしょうせき	×	×	−	3000	あおのかけらを変化させる	C.ケイジ画面でセルシウスに使用。活力が2、EXPがレベルアップに必要な量の10%増加する
せきしょうせき	×	×	−	3000	あかのかけらを変化させる	C.ケイジ画面でイフリートに使用。活力が2、EXPがレベルアップに必要な量の10%増加する
ドエニスのポプリ	×	×	−	800	サブ：ジイニのオークション（P356参照）	オークションで高額取引されるアイテム 初期価格218ジイニ
はくしょうせき	×	×	−	3000	しろのかけらを変化させる	C.ケイジ画面でレムに使用。活力が2、EXPがレベルアップに必要な量の10%増加する
ブッシュベイビー	×	×	−	1200	サブ：セレスティアの7大秘宝（P363参照）	オークションで高額取引されるアイテム 初期価格882ジイニ
ふゆトマト	○	×	−	100	サブ：料理対決（P346参照）	TPを最大値の10%回復する
ホウテイバンリ	○	×	−	1000	サブ：エタポケ4（P338参照）	HPとTPを最大値まで回復。同時に戦闘不能・毒・マヒ・凍結・衰弱状態を回復する
ほしかわ	○	×	−	400	サブ：エタポケ4（P338参照）	HPとTPを最大値まで回復する
ボタン	×	×	−	80	宝：熱砂の町シャンバール	オークションで高額取引されるアイテム 初期価格562ジイニ
みずいろのかけら	×	×	−	500	料理を失敗したときに一定の確率で発生する	C.ケイジ画面でウンディーネに使用。活力が1、EXPがレベルアップに必要な量の3%増加する (変)すいしょうせき

	みどりのかけら	キャンプ	×	購入	−	入手	料理を失敗したときに一定の確率で発生する	備考	C. ケイジ画面でシルフに使用。活力が1、EXPがレベルアップに必要な量の3%増加する (変)りょくしょうせき
		戦闘	×	売却	500				
	むらさきのかけら	キャンプ	×	購入	−	入手	料理を失敗したときに一定の確率で発生する	備考	C. ケイジ画面でヴォルトに使用。活力が1、EXPがレベルアップに必要な量の3%増加する。 (変)ししょうせき
		戦闘	×	売却	500				
	りょくしょうせき	キャンプ	×	購入	−	入手	みどりのかけらを変化させる	備考	C. ケイジ画面でシルフに使用。活力が2、EXPがレベルアップに必要な量の10%増加する
		戦闘	×	売却	3000				
	ロザニアのドレス	キャンプ	×	購入	−	入手	サブ：ジイニのオークション（P356参照）	備考	オークションで高額取引されるアイテム 初期価格368ジイニ
		戦闘	×	売却	800				

ルーンボトルによる変化

下表にあげたアイテムは、「ルーンボトル」を使って別のアイテムに変化させることができる。基本的に変化後のアイテムは変化前よりも使用時の効果が大きくなるか、対照的な効果を持つものになる。「テクニカルリング」と「シーブスマント」を除けば、変化した装備品も、もう1回（アイテムによっては2回）変化させれば元に戻せる。「ルーンボトル」を十分に持っているなら、1つしかない装備品でも状況に応じて変化させていくといい。



ボス以外の戦闘は「ムーンクリスタル」でTPの最大値を上げておくといい。

盾

変化前	変化後
オーダーシールド	カオスシールド
カオスシールド	オーダーシールド

お守り

変化前	変化後
コンボコマンド	ステップリング
テクニカルリング	ステップリング
ヒールバングル	メンタルバングル
ブルータリスマン	フィートシンボル
メンタルバングル	ヒールバングル

人形

変化前	変化後
セフィラ	リバースドール
リバースドール	セフィラ

宝石

変化前	変化後
ブラックオニキス	ムーンクリスタル
ムーンクリスタル	ブラックオニキス

紋章

変化前	変化後
フィートシンボル	ブルータリスマン
ホーリィシンボル	メンタルリング
ミスティシンボル	フェアリィリング

マント

変化前	変化後
アクアマント	サンダーマント
エルヴンマント	スマッシュマント
サンダーマント	フレアマント
シーブスマント	エルヴンマント
スマッシュマント	エルヴンマント
フレアマント	アクアマント

指輪

変化前	変化後
ステップリング	コンボコマンド
フェアリィリング	ミスティシンボル
フォースリング	リフレクトリング
プロテクトリング	レジストリング
メンタルリング	ホーリィシンボル
リフレクトリング	フォースリング
レジストリング	プロテクトリング

薬

変化前	変化後
アップルグミ	レモングミ
オレンジグミ	パイングミ
セージ	セボリー
セボリー	セージ
パイングミ	レモングミ
ベルベーヌ	ラベンダー
ミックスグミ	ミラクルグミ
ミラクルグミ	エリクシール
ラベンダー	ベルベーヌ
レッドセージ	レッドセボリー
レッドセボリー	レッドセージ
レッドベルベーヌ	レッドラベンダー
レッドラベンダー	レッドベルベーヌ
レモングミ	パイングミ

壺・瓶

変化前	変化後
ダークボトル	ホーリィボトル
チャームボトル	ミラクルチャーム
パナシーアボトル	ライフボトル
ホーリィボトル	ダークボトル

道具

変化前	変化後
あおのかけら	せいしょうせき
あかのかけら	せきしょうせき
きいろのかけら	きしょうせき
くろのかけら	こくしょうせき
しろのかけら	はくしょうせき
みずいろのかけら	すいしょうせき
みどりのかけら	りょくしょうせき
むらさきのかけら	ししょうせき

食材

変化前	変化後
まぐろ	マグログミ



食材

FOOD

特定の食材の組み合わせで、さまざまな回復効果を発揮する料理を作れる。右ページを参考に必要な食材を切らさないように心がけよう。

●表の見方

名称		
アマンゴ	購入	80
	売却	40

名称 / 購入価格 / 売却価格

名称	購入	売却
アマンゴ	80	40
いか	80	40
イチゴ	80	40
えび	80	40
キウイ	80	40
キャベツ	60	30
きゅうり	50	25
キルマフルーツ	80	40
こんにゃく	60	30
だいこん	60	30
タスクのにく	150	75
たまご	50	25
たまねぎ	50	25
チーズ	60	30
とうふ	60	30
トマト	80	40
にんじん	50	25
パープルソディ	200	100
パスタ	60	30
バナナ	50	25
パンヤめん	60	30
ビート	60	30
ブラックソディ	100	50
ブレッド	60	30
ベアのにく	150	75
ポテト	50	25
ホワイトソディ	60	30
まぐろ※	200	100
ミルク	50	25
ライス	100	50
レタス	60	30
レッドソディ	60	30
レモン	60	30

※ルーンボトルでマグログミに変化する

食材の入手について

セレスティアに渡ると、インフェリアに戻れるようになるまで右に示した食材が入手不可能になる。これらの食材を使用するふわふわケーキ、カルボナーラ、クリームシチューなどの料理は、チャットの小屋のように回復アイテムを補給しにくいダンジョン以外では調理を控えよう。

●セレスティアで入手不可能な食材●

- イチゴ
- キルマフルーツ
- だいこん
- ベアのにく
- レモン

食材を買える店一覧

	インフェリア										セレスティア						
	最果ての村 ●旅人の店	レグルス道場 ●豚真珠	学問の町ミンツ ●お持ち帰りコーナー	木陰の村モルル ●フィッシュマンズ	鴎都インフェリア ●行商人	商業の町バロール ●マッピラ	商業の町バロール ●タイガイ	インフェリアフィールド ●バロール北	熱砂の町シャンバール ●バール食品	熱砂の町シャンバール ●シャン食品	晶霊の棲む町アイメン ●フドゥ:アイメン	ルイシカ駅 ●フドゥ:ルイシカ	ノームの集落 ●ノームのおやつ	港町ペイルティ ●フア:ペイルティ	職人の町ティンシア ●フドゥ:ティンシア	ねこにんの里 ●ねこにん	バンエルティア号 ●バンエル食品
アマンゴ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	○	–	○
いか	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○
イチゴ	–	–	–	○	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–	–	○
えび	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○
キウイ	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–	–	○	○	–	–
キャベツ	–	○	–	○	–	○	–	–	○	–	○	○	–	–	–	–	○
きゅうり	–	–	–	○	○	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	–	–
キルマフルーツ	–	–	–	○	○	○	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	○
こんにゃく	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
だいこん	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–
タスクのにく	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	○	○	○	–	○
たまご	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	○	○	–	○
たまねぎ	–	–	○	–	○	–	–	–	○	–	–	○	○	–	–	–	○
チーズ	○	–	○	○	○	○	–	–	–	○	○	–	–	○	○	–	○
とうふ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	–
トマト	–	–	○	–	○	–	–	–	○	–	○	○	–	–	–	–	○
にんじん	–	○	–	○	–	○	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	○
パープルソディ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–
パスタ	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	○	○	–	○
バナナ	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–	○	–	–
バンヤめん	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	○	–	–
ビート	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	○	–	–	–	–
ブラックソディ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	○	○	–	–
ブレッド	○	–	○	○	○	○	–	–	–	○	○	–	–	–	○	–	–
ベアのにく	–	○	○	○	○	○	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○
ポテト	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	○	○	–	–	–	○
ホワイトソディ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	○	○	○	–	○
まぐろ	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–
ミルク	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○	○	–	–	○	○	–	○
ライス	–	–	○	–	○	–	–	–	–	○	○	○	–	○	○	–	○
レタス	○	–	○	○	○	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	–	–
レッドソディ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	○	–	–	○
レモン	–	–	–	○	○	○	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	○



貴重品

VALUABLES

イベントを進めるための重要アイテムで、所持していれば自動的に使用される。地図や図鑑などプレイヤーが任意に使える貴重品もある。

表の見方

名称

入手方法
そのアイテムを入手する場所や方法を表記。
略語は下記の意味を表わす

店：店で購入可能
メイン：物語の進行に不可欠なイベントで入手
サブ：サブイベントで入手

備考

名称	入手	備考
S･D	サブ：セレスティアの7大秘宝（P363参照）	メルディが召喚術のデスティニーを使えるようになる（P073参照）

名称	入手	備考
S･D	サブ：セレスティアの7大秘宝（P363参照）	メルディが召喚術のデスティニーを使えるようになる（P073参照）
インシーマップ	サブ：インシーマップ（P361参照）	インフェリアの海底地図。パーティの現在地と過去に訪れた店の商品を見ることができる
インフェリマップ	メイン：木陰の村モルル	インフェリアの地図。パーティの現在地と過去に訪れた店の商品を見ることができる
ウィス	サブ：ウィス入手（P348参照）	リッド、ファラ、メルディ、キールの4人でカードゲームのウィスをプレイすることができる
エタポケ1	サブ：エタポケ1（P337参照）	『たたかえ！リッド』をダウンロードして遊べるようになる
エタポケ2	サブ：エタポケ2（P337参照）	『ダンシング・メルディ』をダウンロードして遊べるようになる
エタポケ3	サブ：エタポケ3（P338参照）	『キール・アカデミー』をダウンロードして遊べるようになる
エタポケ4	サブ：エタポケ4（P338参照）	『あっちむいてファラ』をダウンロードして遊べるようになる
オージェのピアス	メイン：木陰の村モルル	インフェリア人がメルニクス語を理解できるようになる特殊なピアス
コレクターずかん	サブ：コレクター図鑑（P328参照）	ゲーム中に入手したアイテムを記録してくれる図鑑
ジーピーエス	メイン：チャットの小屋	パーティの現在地を数値で表示する位置情報探知システム
じょうせんパス	メイン：王都インフェリア	インフェリアの連絡船を利用するために必要な許可証
せいうんせき	メイン：レルグスの丘	フリンジ砲を完成させるために必要な鉱石
セイファートキー	メイン：バリル城	セイファートの試練が行なわれる場所を指し示すコンパス
セレシーマップ	サブ：セレシーマップ（P354参照）	セレスティアの海底地図。パーティの現在地と過去に訪れた店の商品を見ることができる
セレスティマップ	メイン：廃墟の町ルイシカ	セレスティアの地図。パーティの現在地と過去に訪れた店の商品を見ることができる
ソーサラーリング	メイン：火晶霊の谷	統括晶霊レムに授けられる指輪。R2ボタンで光線を打ち出せるようになる
トレインケイジ	店：晶霊の棲む町アイメン	晶霊鉄道を動かすために必要となる燃料
ひかりのたま	サブ：飛行艇入手（P361参照）	バンエルティア号を第三段階に改造するために必要な光の宝玉
フリーズリング	メイン：氷晶霊の山	大晶霊セルシウスから授けられる指輪。L1ボタンで氷粒を打ち出せるようになる
マニュアルのしょ	サブ：マニュアルの書（P328参照）	戦闘中にキャラクターをマニュアル操作できるようになる
ミアキスバッジ	メイン：港町ペイルティ	職人の町ティンシアでシルエシカ軍に接触するときに必要なバッジ
モンスターずかん	サブ：モンスター図鑑（P336参照）	ゲーム中に遭遇したモンスターを記録してくれる図鑑
やみのたま	サブ：飛行艇入手（P361参照）	バンエルティア号を第三段階に改造するために必要な闇の宝玉

モンスター

MONSTER

五十音順にデータを掲載。P431のモンスター図鑑一覧を使えば、モンスター図鑑のナンバーからの検索も可能だ。

データの見方

※データの数値はすべて戦闘レベルがノーマル時のもの(P042参照)。

●モンスター図鑑でのナンバー

●耐性
武器に付加している毒、マヒ、凍結、気絶の追加効果を無効にする特性を持つモンスターを RES と表記。さらに上記の特性に加え、命中率減少、抵抗力減少、詠唱時間2倍の効果も無効にするモンスターは RES と示している

●攻撃属性
そのモンスターの通常攻撃に付加されている攻撃属性



●特殊攻撃
モンスターが使用してくる特技。技名に続く記号は「H」が戦闘レベルをハード以上にしたときに、「M」がマニアにしたときにのみその技を使ってくることを表わし、「1/2」と「1/4」は敵のHPが最大値からその割合まで減少したときから使用してくることを意味している。各特殊攻撃についての詳細はP426を参照

●備考
モンスターの特徴や行動パターンと戦闘時の対処法などを記述

●状態異常
敵の攻撃で引き起こされる可能性があるステータス異常の種類

●落
戦闘終了後に落とす可能性のあるアイテム。最大2種類。カッコ内の数値は落とす確率を表わす

●盗
チャットの特技ローバーアイテムで盗める可能性があるアイテム。カッコ内の数値は盗める確率を表わす

●出現場所
そのモンスターが主に出現する場所

●防御属性
属性は「水～時」の10属性に、物理攻撃に対する耐性を「物」として加えた11種類。「弱」の欄はその属性を持つ攻撃をしたときにダメージが増加するものを、「強」の欄はその属性による攻撃でダメージを軽減されてしまうものを、それぞれ基本値ダメージに対する割合(%)で表わしている

●HP
モンスターのHP

●EXP
モンスターを倒したときに獲得できる経験値

●ガルド
モンスターを倒したときに入手できる金額

●攻撃
物理攻撃の攻撃力

●防御
物理攻撃に対する防御力

●知力
使用する晶霊術の威力と晶霊術で受けたダメージの軽減量に影響する数値

●命中
物理攻撃の命中率

●回避
物理攻撃の回避率

●幸運
受けた攻撃に付加しているステータス異常の回避率に影響する数値

●レベル
モンスターのレベル。高いほどパーティがこの敵から逃走しにくくなる

●重量
モンスターの重さを0～5の数値で表記。5がもっとも重い



No.212　攻撃属性 物

ACローパー

HP 7940
EXP 904
ガルド 1254

特殊攻撃		
エナジードレイン	H	

動きが遅く、接近戦時に触手を伸ばしてくるだけなのでとくに警戒する相手ではない。戦闘レベルがハード以上のときに使用してくるエナジードレインは、一度でも使われるとそれ以後の通常攻撃でもACローパーのHPが回復するようになる。これはエナジードレインを使うローパー系モンスターの共通点なので覚えておこう。

攻撃／	420	防御／	340
知力／	72	命中／	141
回避／	92	幸運／	52
レベル／	60	重量／	1

状態異常：－
落：レモングミ(35%)
　　パイングミ(8%)
盗：レモングミ(95%)
出現地域：きらめきの塔

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	30	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	50
闇	－	50
元	－	－
時	－	－



No.88　攻撃属性 水

G・スパイダー

HP 1850
EXP 36
ガルド 80

特殊攻撃		
――		

動きが遅い中型のモンスター。接近戦が得意で、前足のパンチや尻から飛ばすネットで攻撃してくる。気を付けておきたいのは攻撃を食らったときに引き起こされる状態異常の毒。出現ダンジョンには「パナシーアボトル」を多めに持っていったほうがいい。

攻撃／	133	防御／	150
知力／	77	命中／	90
回避／	0	幸運／	28
レベル／	16	重量／	0

状態異常：毒
落：パナシーアボトル(8%)
　　ポイズンゾーン(10%)
盗：パナシーアボトル(80%)
出現地域：モルル奥地

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	50	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－





No.231 攻撃属性 物

アーチェ

HP 6000
EXP 10000
ガルド 0

特殊攻撃		
イラプション	H	
インディグネイション	H	
サンダーブレード	H	
スパークウェーブ	H	1/4
ファイアボール	H	
フリーズランサー	H	
レイ	H	

戦闘レベルがハード以上のときに、王都インフェリアの闘技場で行なわれる歴代一決定戦に出現する(P339参照)。特技として呪文を使ってくるが、威力や性能は晶霊術と変わらない。

攻撃／	300	防御／	1000
知力／	100	命中／	300
回避／	120	幸運／	50
レベル／	90	重量／	1

状態異常：－
落：アーチェのリボン(100%)
盗：－
出現地域：
王都インフェリア闘技場

防御属性		
属性	弱	強
物	－	80
水	－	80
風	－	80
火	－	80
地	－	80
氷	－	80
雷	－	80
光	－	80
闇	－	80
元	－	80
時	－	80



No.49 攻撃属性 氷

アイスタイガー

HP 5500
EXP 105
ガルド 600

特殊攻撃		
――		

パンチの2段攻撃と背中から撃ち出す飛び道具を通常攻撃として使ってくる。動きが遅く攻撃頻度もそれほど高くないが、攻撃を食らうと凍結状態にされてしまうことがある。とくに注意すべきなのは飛び道具で、6発の弾が広範囲に拡散するために複数の仲間が同時に凍結する可能性がある。戦闘時には「フリーズチェック」を装備してこれを防ぐようにしたい。

攻撃／	210	防御／	270
知力／	0	命中／	120
回避／	97	幸運／	50
レベル／	27	重量／	2

状態異常：凍結
落：ホワイトソディ(15%)
　オレンジグミ(10%)
盗：ホワイトソディ(80%)
出現地域：氷晶霊の山

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	30
風	－	30
火	75	－
地	－	－
氷	－	90
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.57 攻撃属性 物

アーチャー

HP 600
EXP 14
ガルド 72

特殊攻撃		
――		

標準的な大きさをした後衛タイプのモンスター。動きはかなり遅く、攻撃目標から一定距離を保つように移動する。装備している弓矢が唯一の攻撃方法。一画面より少し短い程度の射程を持ち、撃った矢が貫通するので味方パーティの後衛キャラクターを前進させすぎないように注意したほうがいい。戦闘レベルがハード以上なら、この矢を3連射してくるようになる。

攻撃／	54	防御／	20
知力／	30	命中／	103
回避／	74	幸運／	44
レベル／	9	重量／	1

状態異常：－
落：ブレッド(35%)
　スペクタクルズ(50%)
盗：ブレッド(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド1

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.60 攻撃属性 水

アクアスピン

HP 3500
EXP 68
ガルド 180

特殊攻撃		
――		

通常攻撃は体を回転させながらの体当たりと最高で4ヒットまでする噛みつきの2種類。いきなり空中から出してくる体当たりは仕方がないが、攻撃まえにこちらに高さを合わせる予備動作がある噛みつきは反応してガードすること。空中に浮かんでいるが移動速度は遅く、攻撃は当てやすい。ジャンプ攻撃や仲間の晶霊術で打ち落としてから、空中に戻ろうとするところにコンボを入れてダメージを与えよう。

攻撃／	120	防御／	250
知力／	0	命中／	121
回避／	92	幸運／	50
レベル／	21	重量／	3

状態異常：－
落：まぐろ(50%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド3

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	100
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.192 攻撃属性 地

アイアンゴーレム

HP 3400
EXP 94
ガルド 1000

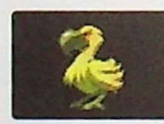
特殊攻撃		
――		

体を前に倒してからの舌を使った突きと、ヒットした相手を大きく吹き飛ばすパンチが主な攻撃方法。舌の突きは3連続で出してくることがある。また、トゲの付いた鉄球を山なりに投げてくる、対空と遠距離攻撃を兼ねた飛び道具も使ってくる。動きは遅いが積極的に接近してくるため、画面端に追い込まれやすい。他の敵と同時に現われたときは集中攻撃をかけて優先的に倒すようにしよう。

攻撃／	350	防御／	120
知力／	300	命中／	65
回避／	200	幸運／	40
レベル／	24	重量／	4

状態異常：－
落：レモングミ(7%)
　フィートシールド(8%)
盗：フィートシールド(40%)
出現地域：火晶霊の谷

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	50
雷	80	－
光	－	50
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.163 攻撃属性 物

アックスビーク

HP 8000
EXP 184
ガルド 710

特殊攻撃		
――		

インフェリアのフィールドマップにしか出現しないモンスター。射程の短い単発ヒットの攻撃しか持っておらず、正面から力まかせに突っ込んでも危険はない。能力値を上昇させる「セージ」を落とすこともあるが、落とす確率が非常に低いので出現場所で粘って戦ってもあまり成果はあがらない。

攻撃／	410	防御／	450
知力／	0	命中／	140
回避／	120	幸運／	50
レベル／	20	重量／	1

状態異常：－
落：たまご(20%)
　セージ(1%)
盗：たまご(70%)
出現地域：
インフェリアフィールド6

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.168 攻撃属性 物

アイスウォーリア

HP 5200
EXP 115
ガルド 780

特殊攻撃		
――		

剣を使った斬りや突きと、貫通する飛び道具で攻撃してくる。どの攻撃も凍結状態を引き起こす可能性があるので、最低でも前衛キャラクターには「フリーズチェック」を装備させておいたほうがいい。また、「アイスコフィン」はこのモンスターからしか入手できない武器だ。出現ダンジョンの探索中にぜひ手に入れておこう。

攻撃／	220	防御／	280
知力／	56	命中／	128
回避／	100	幸運／	28
レベル／	28	重量／	2

状態異常：凍結
落：オレンジグミ(12%)
　アイスコフィン(4%)
盗：オレンジグミ(40%)
出現地域：氷晶霊の山

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	20
風	－	20
火	80	－
地	－	－
氷	－	100
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.219 攻撃属性 物

アラーネア

HP 6850
EXP 158
ガルド 600

特殊攻撃		
――		

動きがかなり鈍い中型のモンスターで、前足のパンチと尻から飛ばすネットで攻撃してくる。どの攻撃も毒状態を引き起こす可能性があり、「ポイズンチェック」の装備や回復アイテムの「パナシーアボトル」が欠かせない。また、「レジストリング」はアラーネアからしか入手できないことも覚えておこう。

攻撃／	350	防御／	560
知力／	77	命中／	90
回避／	0	幸運／	28
レベル／	20	重量／	0

状態異常：毒
落：レジストリング(20%)
　パナシーアボトル(10%)
盗：レジストリング(30%)
出現地域：
インフェリアフィールド6

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	30
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	50	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－





No.11　攻撃属性 物

アローテイル

HP	420
EXP	12
ガルド	30

特殊攻撃		
——		

ラシュアン村近くの平原に出現する。強いというわけではないが、ゲーム序盤の段階ではパーティもそれほど成長してはいないため苦戦しがちな相手。リッドの通常攻撃から特技へとつなぐコンボで確実にダメージを与えたい。攻撃を受けると毒状態に陥る可能性があるので「パナシーアボトル」を2～3個は持っておくように。

攻撃／	52	防御／	158
知力／	60	命中／	66
回避／	76	幸運／	12
レベル／	7	重量／	2

状態異常：毒
落：アップルグミ(15%)
オレンジグミ(8%)
盗：アップルグミ(95%)
出現地域：
インフェリアフィールド1

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	25
氷	－	－
雷	25	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.6　攻撃属性 物

アンカーリザード

HP	8500
EXP	212
ガルド	1150

特殊攻撃		
——		

四本の足で移動する大型のモンスター。長い前足を使った蹴りと口から吐き出す貫通するレーザーで攻撃してくる。後方の仲間までダメージを受けてしまうレーザーは、大きくのけ反る始動モーションに攻撃を当ててツブすといい。移動速度は遅く、攻撃頻度の低い敵なので、積極的に攻撃して一気に倒してしまおう。

攻撃／	276	防御／	380
知力／	35	命中／	120
回避／	95	幸運／	40
レベル／	35	重量／	4

状態異常：－
落：ミックスグミ(12%)
ビート(35%)
盗：－
出現地域：バリル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	30	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.182　攻撃属性 物

アントラー

HP	10500
EXP	957
ガルド	2100

特殊攻撃		
雷撃		

パンチとキックのコンビネーションと角を使った突進で攻撃してくる。攻撃を食らうと大きく吹き飛ばされるため隊列を崩されやすい。戦闘ではマヒ状態にされないように「リキュールボトル」の使用、「パラライチェック」の装備などで対処することが必要。遠距離攻撃ができる晶霊術でダメージを与えているあいだにリッドやファラを接近させてコンボを決めれば安全に倒せる。

攻撃／	400	防御／	500
知力／	0	命中／	175
回避／	155	幸運／	50
レベル／	61	重量／	3

状態異常：マヒ
落：セボリー(1%)
ミラクルグミ(8%)
盗：ミラクルグミ(80%)
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	50
火	－	50
地	－	50
氷	－	－
雷	75	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.188　攻撃属性 水

イーヴルスター

HP	5345
EXP	94
ガルド	347

特殊攻撃		
——		

地上を移動する極小サイズのモンスター。パンチや回し蹴りなどの格闘技と、画面半分くらいの射程を持つ飛び道具のトゲで攻撃してくる。体が小さいせいで散沙雨や虎牙破斬などの特技はヒットしにくい。コンボに組み込む場合、風雷神剣のように確実に当たる特技を使ったほうがいい。

攻撃／	180	防御／	288
知力／	72	命中／	124
回避／	90	幸運／	36
レベル／	24	重量／	0

状態異常：－
落：アップルグミ(10%)
レモングミ(3%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド3

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.238　攻撃属性 物

イビルリッパー

HP	10000
EXP	1444
ガルド	2800

特殊攻撃		
イビルブラスター		
サプライズダンス		
ファイアボール		

動きが非常に素早く、攻撃時と晶霊術の詠唱時以外は透明になるため攻撃を当てにくい。姿を消しているあいだに攻撃する場合は、地面に映る影で位置を見極めるといい。かなりの強敵なので、かなわないと思ったら戦闘から逃げてしまったほうがいい。

攻撃／	500	防御／	720
知力／	100	命中／	100
回避／	100	幸運／	80
レベル／	55	重量／	1

状態異常：－
落：レモングミ(35%)
レジストリング(5%)
盗：－
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	50	－
闇	－	90
元	－	－
時	－	－



No.51　RES　攻撃属性 火

イフリート

HP	24000
EXP	2723
ガルド	0

特殊攻撃		
イラプション		
エクスプロージョン・ノヴァ	H	1/2
エクスプロード	H	
バーニングブレイク		
フィアフルフレア		
フレイムウェーブ		

火晶霊の谷の最深部に出現する大晶霊(P167参照)。HPが1／2以下になると通常攻撃に、振り下ろしパンチとストレートパンチのコンボが加わる。パンチを食らうと晶霊術をキャンセルして発動してくることがあるので注意。

攻撃／	200	防御／	360
知力／	50	命中／	200
回避／	0	幸運／	200
レベル／	40	重量／	5

状態異常：－
落：ブラックオニキス(100%)
ライフボトル(100%)
盗：－
出現地域：火晶霊の谷

防御属性		
属性	弱	強
物	－	20
水	50	－
風	－	10
火	－	100
地	－	10
氷	－	10
雷	－	10
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.34　攻撃属性 地

インセクトプラント

HP	8800
EXP	115
ガルド	500

特殊攻撃		
——		

モルル農地のイベントで初めて遭遇するモンスター(P123参照)。非常に大きな体を持っているため、動きは極めて遅い。口や背中から種を飛ばしてくる攻撃が得意で、その他に体全体に攻撃判定がある突進も使ってくる。モルル農地以外にもセレスティアのフィールドに出現する。

攻撃／	70	防御／	10
知力／	0	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	28	重量／	5

状態異常：－
落：キルマフルーツ(25%)
レモン(10%)
盗：キルマフルーツ(80%)
出現地域：モルル農地

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	50
風	－	－
火	50	－
地	－	30
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.97　攻撃属性 雷

インピベル

HP	5500
EXP	181
ガルド	950

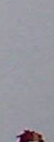
特殊攻撃		
——		

地上を這う小型モンスター。特技は持っていないが、マヒ状態を引き起こす通常攻撃に注意しよう。「パラライチェック」をパーティ全員に装備しておけば問題ないが、数が足りないなら前衛キャラクターを優先させるように。

攻撃／	380	防御／	420
知力／	50	命中／	140
回避／	120	幸運／	8
レベル／	32	重量／	1

状態異常：マヒ
落：いか(20%)
オレンジグミ(12%)
盗：アップルグミ(80%)
出現地域：雷晶霊の遺跡

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	－	－
火	－	－
地	30	－
氷	－	－
雷	－	100
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.19 インフェリアンガード

攻撃属性 物



HP	5000
EXP	200
ガルド	300

特殊攻撃		
――		

セレスティアから戻ってきたあとのインフェリア港で発生するイベントで遭遇する。単体で出現するうえ、使ってくる攻撃はすべて貧弱。ふつうに戦えばまず負けることはないだろう。

攻撃／	280	防御／	400
知力／	100	命中／	180
回避／	120	幸運／	50
レベル／	50	重量／	1

状態異常：－
落：スティールソード(100%)
盗：－
出現地域：インフェリア港

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.178 ウィルオ・ウィスプ

攻撃属性 物



HP	1800
EXP	54
ガルド	260

特殊攻撃		
――		

体が小さく空中に浮いているため突きなどの正面方向への攻撃は当たらない。リッドは斬り攻撃、ファラは上空攻撃を主体に狙おう。特技をからめたコンボはうまくつながらないことが多い。それほど強い敵ではないので、TPを節約するためにも通常攻撃だけで倒してしまおう。

攻撃／	120	防御／	150
知力／	0	命中／	80
回避／	100	幸運／	50
レベル／	19	重量／	0

状態異常：－
落：アップルグミ(10%)
　レモングミ(5%)
盗：アップルグミ(95%)
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	50	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.99 インプルスス

攻撃属性 物



HP	6000
EXP	386
ガルド	1870

特殊攻撃		
――		

空中を機敏な動きで移動し、積極的に攻撃を仕掛けてくる。それほど高く浮いているわけではなく、斬り攻撃から始めれば地上の敵と同じようにコンボを決めることができる。ただし、攻撃頻度が高いので不用意に前衛キャラクターを接近させるのは危険。必ず後衛の仲間に晶霊術などで援護させよう。

攻撃／	300	防御／	380
知力／	83	命中／	142
回避／	100	幸運／	46
レベル／	43	重量／	0

状態異常：－
落：レモングミ(10%)
　ルーンボトル(5%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	20
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	50	－
闇	－	30
元	－	－
時	－	－

No.109 ヴェノン

攻撃属性 物



HP	4100
EXP	166
ガルド	1130

特殊攻撃		
――		

地上をゆっくりと移動する小型サイズの敵。通常攻撃は山なりの軌道を描く飛び道具と、しっぽの針を使った突き。どちらもマヒ状態を引き起こす可能性があり、少なくとも前衛キャラクターには「パラライチェック」を装備させておいたほうがいい。知力の低さを突いた晶霊術攻撃が有効で、とくに同時に防御属性の弱点も攻められるアブソリュートがオススメ。

攻撃／	240	防御／	400
知力／	0	命中／	132
回避／	90	幸運／	50
レベル／	32	重量／	1

状態異常：マヒ
落：パナシーアボトル(10%)
　トマト(20%)
盗：パナシーアボトル(75%)
出現地域：雷晶霊の遺跡

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	80	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.133 ウィザード

攻撃属性 物



HP	9800
EXP	620
ガルド	1000

特殊攻撃		
サンダーブレード		
ファイアボール		
ライトニング		

王都インフェリアの闘技場に出現する術者タイプのモンスター。一番の脅威は大ダメージを受けるサンダーブレードだが、ライトニングやファイアボールなどを連発されるのもわずらわしい。他のモンスターはひとまず無視して、集中攻撃で先に倒してしまおう。

攻撃／	100	防御／	600
知力／	200	命中／	120
回避／	120	幸運／	90
レベル／	60	重量／	1

状態異常：－
落：ルーンボトル(25%)
　セボリー(3%)
盗：－
出現地域：
王都インフェリア闘技場

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.46 ヴォルト

RES　攻撃属性 雷



HP	54321
EXP	3600
ガルド	0

特殊攻撃		
インディグネイション	H	
サンダーブレード		
スパークウェーブ		
セパレートファミリー		
ライトニング		

雷晶霊の遺跡で戦うことになる大晶霊（P239参照）。多段攻撃となる稲妻はマヒ状態を引き起こす。また、HPが1／4以下になると全身にトゲを生やす攻撃が通常攻撃として追加される。この攻撃は一撃でピヨリ状態に陥らされることがあるので注意。

攻撃／	218	防御／	508
知力／	160	命中／	400
回避／	120	幸運／	80
レベル／	65	重量／	4

状態異常：マヒ、ピヨリ
落：ホーリィシンボル(100%)
　ルーンボトル(100%)
盗：－
出現地域：雷晶霊の遺跡

防御属性		
属性	弱	強
物	－	10
水	100	－
風	－	60
火	－	60
地	－	60
氷	－	60
雷	－	100
光	－	60
闇	－	60
元	－	－
時	－	－

No.5 ウィッチ

攻撃属性 物



HP	450
EXP	14
ガルド	72

特殊攻撃		
ファイアボール		

インフェリアのフィールドだけに出現する。攻撃目標から離れるように移動して特技のファイアボールを撃ってくる。敵の前衛をダッシュですり抜けて攻撃するか、詠唱時間の短いライトニングやアイスニードルなどの晶霊術でファイアボールの詠唱を邪魔するといい。

攻撃／	63	防御／	22
知力／	52	命中／	45
回避／	45	幸運／	60
レベル／	9	重量／	1

状態異常：－
落：スペクタクルズ(25%)
　パスタ(45%)
盗：パスタ(95%)
出現地域：
インフェリアフィールド1

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	50
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.50 ウッズワーム

攻撃属性 物



HP	1700
EXP	24
ガルド	100

特殊攻撃		
――		

芋虫の姿をした中型サイズのモンスター。多段ヒットする噛みつきと口から吐き出す糸で攻撃してくる。どちらの攻撃も射程は短く、攻撃頻度もそれほど高くはない。命中率低下を引き起こされるまえに、反撃する暇を与えずにコンボで一気に倒してしまいたい。

攻撃／	100	防御／	141
知力／	58	命中／	86
回避／	71	幸運／	61
レベル／	13	重量／	1

状態異常：命中率減少
落：アップルグミ(15%)
　オレンジグミ(8%)
盗：アップルグミ(80%)
出現地域：モルル奥地

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.24 ウンディーネ

攻撃属性 水



HP	6800
EXP	1360
ガルド	0

特殊攻撃		
アクアエッジ		
峻別の伏流		1/2
スプレッド	H	
洗礼の矛槍		
メイルシュトローム		

水晶霊の河で遭遇する大晶霊(P125参照)。メイルシュトロームはスプレッドからの連携として発動する特技で、単発では使用しない。また、洗礼の矛槍と峻別の伏流は攻撃が出るまでのあいだウンディーネが無敵状態になる技。使用してきたら手を出さずに攻撃に備えてガードしよう。

攻撃／	100	防御／	268
知力／	50	命中／	130
回避／	100	幸運／	80
レベル／	40	重量／	3

状態異常：－
落：タリスマン(100%)
メンタルバングル(100%)
盗：－
出現地域：水晶霊の河

属性	弱	強
物	－	－
水	－	100
風	－	30
火	－	30
地	－	30
氷	－	30
雷	30	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.80 エッグトレーダー

攻撃属性 物



HP	500
EXP	0
ガルド	0

特殊攻撃		
——		

セイファートの試練で自分がエッグベアの姿に変わっている状態で戦うことになる。自分も弱くなっているがエッグトレーダーはそれ以上に弱い。近寄って攻撃ボタンを連打していれば負けることはまずない。

攻撃／	80	防御／	20
知力／	0	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	10	重量／	1

状態異常：－
落：－
盗：－
出現地域：セイファート神殿

属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.104 エアスライサー

攻撃属性 物



HP	4100
EXP	87
ガルド	563

特殊攻撃		
——		

空中を素早く移動することが特徴。離れていてもダッシュで一気に接近してくる。前足を使った射程の短い突き攻撃しか持っていないが攻撃頻度はかなり高く、複数のエアスライサーが出現したときは油断しないほうがいい。浮いている高さにもよるが、リッドの攻撃は突きよりも斬りのほうがより確実に当てることができる。

攻撃／	250	防御／	380
知力／	64	命中／	130
回避／	100	幸運／	38
レベル／	30	重量／	0

状態異常：－
落：レッドソディ(18%)
レモングミ(15%)
盗：レッドソディ(75%)
出現地域：雷晶霊の遺跡

属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	50	－
火	－	－
地	－	40
氷	－	－
雷	－	－
光	50	－
闇	－	40
元	－	－
時	－	－

No.76 エッグベア

攻撃属性 物



HP	3200
EXP	32
ガルド	90

特殊攻撃		
——		

望郷の洞窟以外にも水晶霊の河やインフェリアのフィールドに出現する。攻撃は大振りなパンチだけで最高でも2ヒットまでしかしない。動きも鈍く、戦闘ではこちらから積極的に攻撃を仕掛けていけばいい。ただし、望郷の洞窟でのイベント戦闘ではリッドとキールの2人だけで戦うことになるのでそれなりに警戒する必要がある。

攻撃／	130	防御／	120
知力／	50	命中／	85
回避／	50	幸運／	50
レベル／	15	重量／	0

状態異常：－
落：ベアのにく(40%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：望郷の洞窟

属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	30
氷	－	30
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.106 エスカルゴ

攻撃属性 地



HP	5140
EXP	153
ガルド	643

特殊攻撃		
——		

体を丸めてからの突進と粘液を使った飛び道具で攻撃してくる。単発ヒットしかしない粘液は、ある程度食らうのを覚悟して突っ込んでもいいが、多段攻撃になる突進は体を丸める予備動作が見えたら必ずガードすること。そのあとで体を元に戻して完全に攻撃判定が消えてから反撃しよう。

攻撃／	250	防御／	350
知力／	70	命中／	101
回避／	120	幸運／	48
レベル／	31	重量／	1

状態異常：毒
落：オレンジグミ(13%)
パイングミ(7%)
盗：ミルク(75%)
出現地域：バリル城

属性	弱	強
物	－	－
水	－	50
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.249 エレメンタラー

攻撃属性 物



HP	80000
EXP	23456
ガルド	12345

特殊攻撃		
アブソリュート		
インディグネイション		
エクスプロード		
グランドダッシャー		
サイクロン		
シャイニングフレア		
スプレッド		
ダークフォース		
フォースレーザー		
メイルシュトローム	H	

防御属性と特殊攻撃は下も参照。

攻撃／	510	防御／	240
知力／	35	命中／	200
回避／	128	幸運／	160
レベル／	70	重量／	4

状態異常：－
落：パイングミ(100%)
エリクシール(100%)
盗：ミラクルグミ(100%)
出現地域：シゼル城

属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

エレメンタラーの特性

エレメンタラーは強100にあたる防御属性を1つだけ持っているが、その属性は出現場所によって変化する(右表参照)。使用してくる特殊攻撃はこの属性と同系統のもので、防御属性と違う属性の晶霊術を詠唱してくることはない。ただし戦闘レベルがハード以上のときは、シャイニングフレアとダークフォースも使ってくるので要注意。

●出現場所と耐性のある属性

■シゼル城

出現場所	耐性
水晶霊の柱からワープする部屋(P307参照)	水
風晶霊の柱からワープする部屋(P307参照)	風
火晶霊の柱からワープする部屋(P307参照)	火
地晶霊の柱からワープする部屋(P308参照)	地
氷晶霊の柱からワープする部屋(P308参照)	氷
雷晶霊の柱からワープする部屋(P308参照)	雷

■ネレイドの迷宮

出現場所	耐性
第1階層のイベント戦闘(P324参照)	風
第2階層のイベント戦闘(P324参照)	火
第3階層のイベント戦闘(P324参照)	地



No.101 エンプティドール
攻撃属性 闇



H P	EXP	ガルド
60000	0	0

特殊攻撃		
——		

闇の洞窟のボス戦にシャドウとともに出現する（P261参照）。特徴はHPの回復能力で、ダメージを受けると8秒ごとにHPが最大値の5パーセントぶん徐々に回復していく。この能力があるために倒すことは非常に難しく、エンプティドールにかまわずシャドウを先に倒して戦闘を終わらせてしまったほうが楽。

攻撃／	200	防御／	400
知力／	0	命中／	100
回避／	80	幸運／	50
レベル／	100	重量／	1

状態異常：－
落：－
盗：－
出現地域：闇の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.157 オークロット
攻撃属性 地



H P	EXP	ガルド
6000	85	334

特殊攻撃		
——		

インフェリアのフィールドにしか出現しない大型サイズのモンスター。接近すると根っこを使った打撃、離れていると空中にリンゴをばらまく飛び道具で攻撃してくる。飛び道具を持った相手から離れていてもいいことは何もない。動きは遅いので前衛キャラクターをダッシュで積極的に突っ込ませていこう。

攻撃／	194	防御／	230
知力／	71	命中／	102
回避／	83	幸運／	53
レベル／	23	重量／	4

状態異常：－
落：キャベツ(35%)
　キルマフルーツ(25%)
盗：キルマフルーツ(80%)
出現地域：
インフェリアフィールド5

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	20
風	－	－
火	50	－
地	－	30
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.184 オウフィッシュ
攻撃属性 水



H P	EXP	ガルド
8500	510	1875

特殊攻撃		
——		

空中に浮かぶ魚のモンスター。そこそこ素早い動きを見せるが、通常攻撃は4回までヒットする噛みつきと体を回転させる体当たりのみ。特性は持っていないので、それほど恐れる必要はない。

攻撃／	350	防御／	500
知力／	0	命中／	130
回避／	100	幸運／	50
レベル／	48	重量／	3

状態異常：－
落：パイングミ(8%)
　まぐろ(25%)
盗：パイングミ(30%)
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	80	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.45 オクトスライミー
攻撃属性 水



H P	EXP	ガルド
4888	68	188

特殊攻撃		
——		

インフェリアの水辺にしか出現しないモンスター。機敏に動き回り、脚を使った突きやジャンプしてからの急降下攻撃、口から飛ばすスミなどで攻撃してくる。この中でとくに注意したいのは急降下攻撃。ジャンプするのを見たらすぐにガードするクセをつけておこう。

攻撃／	210	防御／	190
知力／	71	命中／	113
回避／	20	幸運／	34
レベル／	23	重量／	4

状態異常：－
落：いか(50%)
盗：アップルグミ(80%)
出現地域：
インフェリアフィールド3

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	90
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	30	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.127 オーガー
攻撃属性 物



H P	EXP	ガルド
6000	85	125

特殊攻撃		
——		

比較的素早い動きをするが、体が大きめなので連続コンボを入れやすい。大振りな通常攻撃のパンチは、こちらから積極的に連続攻撃を仕掛ければ封じ込めることができる。

攻撃／	450	防御／	230
知力／	68	命中／	68
回避／	83	幸運／	31
レベル／	23	重量／	2

状態異常：－
落：ライス(25%)
　レモングミ(8%)
盗：レモングミ(75%)
出現地域：火晶霊の谷

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.134 カーヴァードイル
攻撃属性 物



H P	EXP	ガルド
5800	196	850

特殊攻撃		
——		

小型で左右に忙しく動き回る。前足を使った突きと真上に急上昇してから落とす爆弾で攻撃してくる。どの攻撃も食らうと一撃でピヨリ状態に陥る可能性があるが、マヒや凍結と違ってピヨリ状態はそれほど深刻な状態異常ではない。無理に「ピヨハン」を装備してまで対処する必要はない。

攻撃／	300	防御／	480
知力／	64	命中／	139
回避／	109	幸運／	38
レベル／	39	重量／	0

状態異常：ピヨリ
落：アップルグミ(20%)
　レッドソディ(10%)
盗：－
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	30	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.152 オークジェリィ
攻撃属性 物



H P	EXP	ガルド
1200	21	80

特殊攻撃		
——		

ラシュアンの森に出現するスライムの同系統モンスター。能力値はスライムよりも上昇しているが攻撃パターンに変化はない。オークジェリィと遭遇する段階では味方パーティの人数が揃っていることもあり、苦戦するようなことは何もない。

攻撃／	90	防御／	150
知力／	66	命中／	84
回避／	76	幸運／	58
レベル／	12	重量／	1

状態異常：－
落：アップルグミ(22%)
　オレンジグミ(8%)
盗：アップルグミ(70%)
出現地域：いざないの密林

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	100	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.245 ガーディアント
攻撃属性 雷



H P	EXP	ガルド
30000	3000	210

特殊攻撃		
——		

チャットの小屋に出現するボスモンスター（P207参照）。巨大な体をしているにもかかわらず、動きは非常に素早い。接近時に使用してくるローキックでマヒを引き起こされる可能性があるので「パラライチェック」を持っていないならチャットの小屋へ入るまえに入手しておくようにしたい。

攻撃／	200	防御／	800
知力／	100	命中／	200
回避／	100	幸運／	50
レベル／	46	重量／	5

状態異常：マヒ
落：ルーンボトル(100%)
　パイングミ(100%)
盗：－
出現地域：
チャットの小屋地下

防御属性		
属性	弱	強
物	－	20
水	100	－
風	－	－
火	20	－
地	－	－
氷	30	－
雷	－	100
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.246 ガスクラウド

攻撃属性 闇



HP 1600
EXP 50
ガルド 150

特殊攻撃
——

青白い霧状のモンスター。移動速度は遅いが、ワープを使ってくることがある。主な攻撃方法は毒霧をまき散らすことで、この霧は完全に消えるまで攻撃判定が残る多段ヒット攻撃になっている。また、どの攻撃も毒状態を引き起こす可能性があるのでアイテムを使って防止することを忘れないように。

攻撃／130　防御／180
知力／100　命中／108
回避／128　幸運／50
レベル／18　重量／0
状態異常：毒
落：パナシーアボトル(20%)
　レモングミ(5%)
盗：パナシーアボトル(95%)
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	50	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.166 カトルボーン

攻撃属性 物



HP 8500
EXP 386
ガルド 1111

特殊攻撃
——

リーチの短い攻撃しか持っていない前衛タイプ。単発ヒットのパンチや体当たりは怖くないが、最高で9ヒットまでする左右の爪を使った連打は警戒する必要がある。仲間がこの連打に挟まれてしまうと大ダメージは避けられない。隊列のあいだに割り込まれないように戦うこと。

攻撃／330　防御／480
知力／0　命中／110
回避／100　幸運／50
レベル／43　重量／3
状態異常：命中率減少
落：レモングミ(10%)
　パイングミ(8%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：闇の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	50
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.84 カルプリット

攻撃属性 物



HP 5500
EXP 75
ガルド 450

特殊攻撃
ダブルラピッド
ラピッドバルカン

両手の銃からバルカンを連射してくる。弾丸は見えないが、一画面より少し短い範囲にいる味方全員がダメージを受けてしまう。攻撃頻度が高いので接近するのは難しいが、後衛の仲間に晶霊術や特技などで援護させながら前衛を強引に突っ込ませよう。

攻撃／250　防御／350
知力／30　命中／148
回避／100　幸運／50
レベル／28　重量／4
状態異常：－
落：オレンジグミ(20%)
　デモンジャベリン(8%)
盗：トマト(80%)
出現地域：
チャットの小屋地下

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	20	－
風	－	－
火	－	70
地	－	－
氷	－	70
雷	80	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.210 ガロウズバード

攻撃属性 氷



HP 3400
EXP 105
ガルド 412

特殊攻撃
——

かなり速い移動速度を持つ氷の鳥。鋭い足の爪を使ったキックと体当たりを通常攻撃として使ってくる。いきなり出してくる体当たりは仕方ないが、高さを攻撃対象に合わせる予備動作のあるキックは反応してガードもしくは上空攻撃で反撃したい。また、凍結状態にされるのを防ぐために「フリーズチェック」を必ず装備しておくこと。

攻撃／170　防御／340
知力／0　命中／126
回避／90　幸運／50
レベル／27　重量／1
状態異常：凍結
落：スペクタクルズ(25%)
　レモングミ(6%)
盗：スペクタクルズ(90%)
出現地域：氷晶霊の山

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	80
火	100	－
地	－	－
氷	－	100
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.202 ガロー

攻撃属性 物



HP 3600
EXP 54
ガルド 180

特殊攻撃
——

離れていると貫通してヒットするレーザーを撃ってくるため、味方後衛の晶霊術の詠唱を邪魔されてしまう。これを防ぐためにリッドやファラを突っ込ませて接近戦を挑むようにしよう。ガローの近接攻撃は単発ヒットしかしないため、近づいてしまえばコンボをつなげられるぶん、こちらが有利になる。

攻撃／160　防御／170
知力／0　命中／88
回避／60　幸運／50
レベル／19　重量／0
状態異常：－
落：アップルグミ(10%)
　レモングミ(5%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：火晶霊の谷

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	50
光	－	50
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.253 ガンナー

攻撃属性 物



HP 10000
EXP 1066
ガルド 2500

特殊攻撃
アクアスパイラル
エアブレイド
バーニングフォース

遠距離から銃技を連発してくる。2～3体同時に出現した場合は何の援護もなしに接近するのは非常に難しい。ダメージを与えるためではなく、敵の銃技を邪魔する意味で、詠唱時間の短いライトニングやウインドカッターを使って後衛に援護させるといい。

攻撃／400　防御／500
知力／100　命中／170
回避／125　幸運／50
レベル／60　重量／1
状態異常：－
落：ワンダーバッグ(4%)
　ミラクルグミ(15%)
盗：ワンダーバッグ(35%)
出現地域：きらめきの塔

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.20 カンバラーベア

攻撃属性 物



HP 750
EXP 16
ガルド 40

特殊攻撃
——

ゲーム開始直後のラシュアンの森に出現する。動きは遅く大振りなパンチ攻撃しかしてこないためそれほど強くはないが、この時点でのパーティ構成はリッド1人なので油断はしないほうがいい。斬りと突きの基本技を使った連携を失敗しないように出すことを心がけて戦おう。

攻撃／90　防御／140
知力／58　命中／54
回避／68　幸運／26
レベル／10　重量／3
状態異常：－
落：ベアのにく(50%)
　まぐろ(15%)
盗：まぐろ(80%)
出現地域：ラシュアンの森

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	30
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.75 ギタルクル

攻撃属性 物



HP 6800
EXP 229
ガルド 1723

特殊攻撃
——

本体は動かず、破壊不可能な分身を飛ばして攻撃してくる。攻撃は周期的だが間隔が短く、なかなか本体に近づくことができない。戦闘が始まったらダッシュで一気に近づいてコンボで大ダメージを狙おう。かなりの強敵なので場合によっては「アワーグラス」の使用や、逃走も考えておくこと。

攻撃／220　防御／340
知力／52　命中／150
回避／80　幸運／27
レベル／36　重量／1
状態異常：－
落：パープルソディ(12%)
　エリクシール(1%)
盗：－
出現地域：バリル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	50
風	－	50
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	50
元	－	－
時	－	－



No.29 キックフロッグ



攻撃属性 水

HP	1500
EXP	24
ガルド	80

特殊攻撃
——

攻撃／	100	防御／	150
知力／	49	命中／	86
回避／	80	幸運／	47
レベル／	13	重量／	0

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
　　オレンジグミ(8%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：水晶霊の河

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	－	30
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

小型のモンスターで地上を小さく跳ねながら移動する。動きの速さは標準的で攻撃もそれほど頻繁には行なわない。基本技の連携から散沙雨や虎牙破斬などの特技につなぐコンボを正確に出せれば問題なく勝てる相手。

No.39 キングフロッグ



攻撃属性 水

HP	3400
EXP	32
ガルド	120

特殊攻撃
散沙雨

攻撃／	125	防御／	125
知力／	58	命中／	101
回避／	85	幸運／	33
レベル／	15	重量／	2

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
　　オレンジグミ(8%)
盗：オレンジグミ(50%)
出現地域：水晶霊の河

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

前衛タイプのモンスター。遠距離攻撃はできないが、舌を使った突き、ジャンプしてからのキックなど近距離攻撃のリーチはそこそこ長い。また、舌を剣の代わりにしてリッドの特技と同じ散沙雨を使ってくるので気を付けよう。

No.203 キメラ



攻撃属性 物

HP	4880
EXP	82
ガルド	300

特殊攻撃
——

攻撃／	180	防御／	275
知力／	0	命中／	125
回避／	90	幸運／	50
レベル／	25	重量／	0

状態異常：－
落：レモングミ(10%)
　　パイングミ(3%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：雪峰ファロース

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	50
光	－	50
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

注意すべきなのは口から吐き出すレーザー。一画面ぶんほどの射程があり、仲間の術者が晶霊術を詠唱するのを邪魔されやすい。前衛キャラクターで積極的に接近戦を行ない、このレーザーを撃たせないようにしよう。キメラは単発ヒットの攻撃しかできないので、接近戦ならこちらに分がある。

No.67 グール



攻撃属性 闇

HP	3100
EXP	42
ガルド	100

特殊攻撃
——

攻撃／	135	防御／	150
知力／	0	命中／	97
回避／	50	幸運／	50
レベル／	17	重量／	0

状態異常：凍結
落：アップルグミ(12%)
　　ポテト(30%)
盗：ポテト(80%)
出現地域：いざないの密林

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	20
雷	－	－
光	100	－
闇	－	100
元	－	－
時	－	－

移動速度は遅いが、積極的にこちらに近づき攻撃を仕掛けてくる。主に多段ヒットするアッパーやキックを使ってくる。頭蓋骨をむき出しにして仕掛けてくる頭突きは、凍結状態を引き起こす可能性がある。発生確率はそれほど高くないが警戒はしておくこと。

No.160 キャニバラスプラント



攻撃属性 地

HP	7500
EXP	94
ガルド	211

特殊攻撃
——

攻撃／	120	防御／	0
知力／	0	命中／	100
回避／	20	幸運／	50
レベル／	19	重量／	5

状態異常：－
落：レモングミ(8%)
　　キルマフルーツ(15%)
盗：キルマフルーツ(80%)
出現地域：
インフェリアフィールド3

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	80
火	80	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

インフェリアの森林地形にしか出現しないモンスター。モルルの集落で戦うインセクトプラントと同系統の超大型キャラクターで、口や背中から撃ち出す飛び道具や全身を使った体当たりが得意。行動パターンに変化はない。

No.94 クビトゥム



攻撃属性 物

HP	5000
EXP	212
ガルド	1150

特殊攻撃
アシッドレイン
グランドダッシャー

攻撃／	500	防御／	500
知力／	10	命中／	139
回避／	100	幸運／	50
レベル／	35	重量／	0

状態異常：マヒ
　　抵抗力低下
落：こんにゃく(25%)
　　レモングミ(13%)
盗：－
出現地域：バリル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	30	－
闇	－	50
元	－	－
時	－	－

空中に浮かびグランドダッシャーとアシッドレインを連発してくる。動きは速いのだが晶霊術を詠唱していることのほうが多く、積極的に動き回るモンスターではない。通常攻撃はマヒ状態を引き起こしてくるので「パラライチェック」の装備で対処しておくこと。

No.135 キラービー



攻撃属性 物

HP	1600
EXP	94
ガルド	282

特殊攻撃
——

攻撃／	250	防御／	222
知力／	52	命中／	124
回避／	98	幸運／	21
レベル／	24	重量／	0

状態異常：毒
落：アップルグミ(15%)
　　レモングミ(5%)
盗：アップルグミ(95%)
出現地域：雪峰ファロース

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

左右に飛び回り空中から毒状態を引き起こす毒針を撃ち出してくる。キラービーの小さな体に攻撃を当てるには、基本技の斬りから上空攻撃につなぐコンボが適している。虎牙破斬を連携なしに直接出してしまうのもいい。

No.170 クラーケン



攻撃属性 水

HP	11200
EXP	566
ガルド	1111

特殊攻撃
——

攻撃／	440	防御／	420
知力／	71	命中／	141
回避／	101	幸運／	34
レベル／	50	重量／	4

状態異常：衰弱
落：ポイズンチェック(8%)
　　いか(20%)
盗：ポイズンチェック(25%)
出現地域：沈没船

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

通常攻撃で衰弱状態を引き起こしてくる。なかでも状態異常の発生確率がとくに高い飛び道具のスミに気を付けよう。「ポイズンチェック」を装備していないなら必ずガードすること。



No.81 グラスホッパー

攻撃属性 物

HP	6500
EXP	105
ガルド	540

特殊攻撃		
——		

地上をはうように移動する小型のモンスター。主に前足を使った突きと3個の赤い球を撃ち出す飛び道具で攻撃してくる。飛び道具の射程は短く貫通もしないので、近接攻撃しか持たない前衛タイプのモンスターだと思って戦えばいいだろう。

攻撃／	240	防御／	250
知力／	0	命中／	128
回避／	80	幸運／	50
レベル／	27	重量／	1

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
　　バナナ(25%)
盗：バナナ(80%)
出現地域：
セレスティアフィールド1

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.142 グリズリー

攻撃属性 物

HP	4500
EXP	50
ガルド	130

特殊攻撃		
——		

中型サイズのモンスター。大振りなパンチを主体とした攻撃や移動速度の遅さなどは同系統モンスターのエッグベアとほぼ変わらない。ただし、攻撃力などの見えない部分の戦闘能力は上昇しているので、晶霊術などで前衛を援護しておいたほうがいい。

攻撃／	180	防御／	180
知力／	58	命中／	110
回避／	88	幸運／	26
レベル／	18	重量／	3

状態異常：－
落：ベアのにく(38%)
　　オレンジグミ(5%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	50
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.52 クラッシュトータス

攻撃属性 物

HP	1800
EXP	36
ガルド	160

特殊攻撃		
クラッシュ		

噛みつきで攻撃してくるが、攻撃頻度はあまり高くない。こちらから積極的に接近してコンボでダメージを奪っていこう。特殊攻撃のクラッシュは少し離れた位置から素早く体当たりをしてくる技。戦闘画面に特殊攻撃の名称が表示されたらすぐにガードすること。

攻撃／	120	防御／	200
知力／	0	命中／	81
回避／	160	幸運／	33
レベル／	16	重量／	3

状態異常：－
落：アップルグミ(10%)
　　バックラー(2%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：水晶霊の河

防御属性		
属性	弱	強
物	－	50
水	－	50
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	100	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.237 クリミナル

攻撃属性 物

HP	4500
EXP	50
ガルド	150

特殊攻撃		
ダブルラピッド		
ラピッドバルカン		

銃になっている腕を使って、パンチや特殊攻撃で攻撃してくる。特殊攻撃を連発されると接近が困難になる。一度近づいたら連続攻撃を加えて反撃する暇を与えないようにしよう。ダッシュで敵の反対側に回り込んで挟み撃ちにする作戦も有効。

攻撃／	200	防御／	250
知力／	30	命中／	100
回避／	87	幸運／	50
レベル／	25	重量／	4

状態異常：－
落：アップルグミ(25%)
　　オレンジグミ(20%)
盗：ミルク(80%)
出現地域：
チャットの小屋地下

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	70	－
風	－	－
火	－	70
地	－	－
氷	－	70
雷	70	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.148 グラップラー

攻撃属性 物

HP	4800
EXP	94
ガルド	350

特殊攻撃		
——		

格闘戦を得意とする人型モンスター。動きは遅いがパンチやキックの連携を最高で3連続まで出してくる。リッドの散沙雨やファラの連牙弾で前進するのをくい止めておき、後衛が晶霊術で援護すれば苦戦しないだろう。

攻撃／	220	防御／	300
知力／	46	命中／	144
回避／	98	幸運／	34
レベル／	24	重量／	1

状態異常：－
落：スペクタクルズ(18%)
　　エルヴンブーツ(2%)
盗：エルヴンブーツ(20%)
出現地域：霊峰ファロース

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	80
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.227 グレイヴキーパー

攻撃属性 物

HP	9000
EXP	410
ガルド	1299

特殊攻撃		
アクアエッジ		

発達した長い腕を持つ小型のモンスター。リーチがあるパンチと飛び道具を通常攻撃として使ってくる。ダッシュするよりもジャンプを使ったほうが安全に接近できる。戦闘開始直後から積極的に攻めて、状態異常を引き起こされるまえに倒してしまおう。

攻撃／	380	防御／	500
知力／	50	命中／	150
回避／	100	幸運／	50
レベル／	44	重量／	1

状態異常：命中率減少
　　詠唱時間2倍
落：レモングミ(10%)
　　ミラクルグミ(3%)
盗：レモングミ(50%)
出現地域：闇の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	50
元	50	－
時	－	－



No.79 グリーンローパー

攻撃属性 物

HP	940
EXP	16
ガルド	60

特殊攻撃		
——		

ローパーと名の付く同系統のモンスターの中でもっとも弱い。動きが非常に遅く、触手を使った近接攻撃しか持っていないため攻撃は単調。とくに警戒する相手ではなく、好きなように戦ってもまず負けることはない。

攻撃／	40	防御／	188
知力／	72	命中／	94
回避／	81	幸運／	52
レベル／	10	重量／	1

状態異常：－
落：レタス(35%)
　　ライフボトル(3%)
盗：レタス(80%)
出現地域：望郷の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	30	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	20
元	－	－
時	－	－



No.186 クレイゴーレム

攻撃属性 地

HP	12000
EXP	293
ガルド	1900

特殊攻撃		
とれた		
ひとさらい		1/4

HPが1／4以下になると特殊攻撃のひとさらいを使ってくる。これを食らうと大ダメージを受けるうえに衰弱状態にされてしまう。ただし、最低でもHPが1残るため、ひとさらいで戦闘不能状態にされることはない。すみやかにHPを回復させるようにしよう。

攻撃／	600	防御／	0
知力／	0	命中／	139
回避／	180	幸運／	50
レベル／	39	重量／	3

状態異常：衰弱
落：パイングミ(12%)
　　ミラクルグミ(6%)
盗：－
出現地域：バリル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	30	－
風	－	－
火	－	－
地	－	90
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	50
元	－	－
時	－	－





No.230 RES 攻撃属性 物

クレス

HP 9999
EXP 10000
ガルド 0

特殊攻撃		
秋沙雨		
エターナルブレイド		
空間翔転移		
虎牙破斬		
次元斬		1/2
閃空裂破		
緋凰絶炎衝	M	
鳳凰天駆		
魔神剣		
冥空斬翔剣		1/4

王都インフェリアの闘技場に出現。

攻撃／ 484 防御／ 1000
知力／ 100 命中／ 600
回避／ 140 幸運／ 50
レベル／ 90 重量／ 2
状態異常：－
落：クレスのバンダナ（100%）
盗：－
出現地域：
王都インフェリア闘技場

防御属性		
属性	弱	強
物	－	85
水	－	85
風	－	90
火	－	90
地	－	85
氷	－	85
雷	－	85
光	－	85
闇	－	85
元	－	85
時	－	85



No.177 攻撃属性 物

サロリサ

HP 6660
EXP 58
ガルド 222

特殊攻撃		
——		

キノコのモンスター。目から飛ばすリング状の光線、ジャンプしながらの突進、口から飛ばす毒の胞子という3種類の攻撃手段を持っている。すべての攻撃がマヒ状態を引き起こす可能性があるため、戦闘時には「パラライチェック」を必ず装備しておきたい。

攻撃／ 300 防御／ 360
知力／ 67 命中／ 135
回避／ 95 幸運／ 64
レベル／ 35 重量／ 1
状態異常：マヒ
落：ライフボトル（10%）
盗：ライフボトル（60%）
出現地域：アイフリードの墓

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	50
元	－	－
時	－	－



No.195 攻撃属性 物

ケイブマン

HP 12400
EXP 695
ガルド 1700

特殊攻撃		
スラストフェザー		

長身の中型モンスター。動きは遅いが一画面分ほどの距離を移動する大ジャンプを持っている。ケイブマンの通常攻撃は2ヒットまでしかしないので怖れる必要はない。ダッシュで近づいて、大ジャンプで逃げられるまえに連続攻撃をたたき込もう。

攻撃／ 450 防御／ 550
知力／ 100 命中／ 118
回避／ 128 幸運／ 50
レベル／ 54 重量／ 4
状態異常：－
落：オレンジグミ（20%）
ライフボトル（20%）
盗：オレンジグミ（50%）
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.194 攻撃属性 雷

サンダーソード

HP 11000
EXP 756
ガルド 2100

特殊攻撃		
——		

自らの意志で動く剣のモンスター。特殊攻撃は持っていないが、通常攻撃のリーチが長くマヒの追加効果があるので油断は出来ない。最低でも前衛のキャラクターは「パラライチェック」でマヒの発生を防いでおくこと。

攻撃／ 420 防御／ 550
知力／ 0 命中／ 200
回避／ 100 幸運／ 50
レベル／ 56 重量／ 2
状態異常：マヒ
落：ブラックソディ（15%）
ダオ・ブレード（1%）
盗：ブラックソディ（60%）
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	50	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	100
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.18 攻撃属性 闇

サイズキャリアー

HP 1800
EXP 36
ガルド 140

特殊攻撃		
ファイアボール		

空中に浮かぶ中型サイズのモンスター。通常の移動はあまり使わず瞬間移動することが多い。攻撃は鎌を振り回す一撃と晶霊術のファイアボールを主に使ってくる。晶霊術の詠唱中に近づいて、瞬間移動されないうちに連続攻撃をたたき込もう。

攻撃／ 140 防御／ 135
知力／ 40 命中／ 116
回避／ 79 幸運／ 50
レベル／ 16 重量／ 0
状態異常：－
落：ダークボトル（20%）
リバースドール（10%）
盗：リバースドール（40%）
出現地域：いざないの密林

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	20
雷	－	－
光	80	－
闇	－	80
元	－	－
時	－	－



No.183 攻撃属性 水

シースピン

HP 7500
EXP 433
ガルド 1220

特殊攻撃		
——		

空中をゆっくりと移動して、多段ヒットする噛みつきや体当たりで積極的に攻撃してくる。攻撃には衰弱の追加効果があるので注意。TPを浪費させられないように「ポイズンチェック」を装備して防止しておこう。

攻撃／ 380 防御／ 410
知力／ 0 命中／ 150
回避／ 120 幸運／ 50
レベル／ 45 重量／ 3
状態異常：衰弱
落：レモングミ（10%）
まぐろ（25%）
盗：レモングミ（60%）
出現地域：アイフリードの洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	－
雷	80	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.171 攻撃属性 雷

サヴェイジビースト

HP 7400
EXP 196
ガルド 920

特殊攻撃		
——		

左右のパンチ連打と背中から撃ち出す6発の青い光球で攻撃してくる。どの攻撃もかなりの高確率でマヒ状態を引き起こす可能性がある。前衛のリッドとファラに「パラライチェック」を装備させて接近戦で押していこう。

攻撃／ 280 防御／ 450
知力／ 0 命中／ 134
回避／ 100 幸運／ 50
レベル／ 34 重量／ 2
状態異常：マヒ
落：にんじん（25%）
オレンジグミ（18%）
盗：にんじん（80%）
出現地域：雷晶霊の遺跡

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	80	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	80
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.30 攻撃属性 水

シースラッグ

HP 850
EXP 21
ガルド 30

特殊攻撃		
——		

小型で動きは遅いが、通常攻撃に毒の追加効果がある。回復アイテムの「パナシーアボトル」を出現ダンジョンに入るまえに多めに購入しておくといい。戦闘能力は低いモンスターなので倒すこと自体は難しくない。

攻撃／ 95 防御／ 120
知力／ 65 命中／ 95
回避／ 40 幸運／ 50
レベル／ 12 重量／ 0
状態異常：毒
落：パナシーアボトル（10%）
きゅうり（28%）
盗：パナシーアボトル（80%）
出現地域：望郷の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	30
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.64 シーホース

攻撃属性 水



H P	4000
EXP	94
ガルド	580

特殊攻撃		
——		

尾を使った突きと口から吐き出す泡を通常攻撃として使ってくる。空中に浮いているため、高い位置に攻撃判定がない突き攻撃は当たらないことが多い。連続攻撃を仕掛ける場合、斬りまたは対空攻撃から始めること。

攻撃／	180	防御／	275
知力／	0	命中／	125
回避／	100	幸運／	50
レベル／	24	重量／	1

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
　ライフボトル(5%)
盗：アップルグミ(95%)
出現地域：
インフェリアフィールド5

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.73 シャドウ

RES　攻撃属性 闇



H P	100324
EXP	32768
ガルド	0

特殊攻撃		
サモンデーモン		
シャドウスラスト		1/2
ダッシュカウンター		
ダークフォース	H	
バニッシュメント		

闇の洞窟に出現する大晶霊(P261参照)。戦闘時には2体のエンプティドールを従えて現われ、両側に刃のついた特殊な剣で闘ってくる。このボス戦はシャドウさえ倒してしまえば終了する。エンプティドールにはかまわずに攻撃をシャドウに集中させよう。

攻撃／	460	防御／	400
知力／	62	命中／	280
回避／	125	幸運／	70
レベル／	98	重量／	5

状態異常：命中率減少
落：フォースリング(100%)
　ルーンボトル(100%)
盗：－
出現地域：闇の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	8
水	－	10
風	－	10
火	－	10
地	－	10
氷	－	10
雷	－	10
光	50	－
闇	－	90
元	－	－
時	－	－

No.62 ジェントルマン

攻撃属性 地



H P	7600
EXP	145
ガルド	765

特殊攻撃		
キシャ沙雨	M	
こんにちは		
とれた		

細身で長身のモンスター。近距離では、とれたやこんにちはの特殊攻撃を、遠距離では座りこみながら撃つレーザーで攻撃してくる。レーザーは歩いていると食らってしまうが、ダッシュすれば下をくぐることができる。ジェントルマンとの戦闘では、移動はダッシュをメインに使っていこう。

攻撃／	350	防御／	0
知力／	0	命中／	128
回避／	150	幸運／	10
レベル／	28	重量／	3

状態異常：－
落：オレンジグミ(8%)
　セボリー(1%)
盗：セボリー(5%)
出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	80	－
風	－	－
火	－	50
地	－	100
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.33 シャドウサーバント

攻撃属性 氷



H P	2200
EXP	105
ガルド	510

特殊攻撃		
フリーズランサー		

空中に浮かんでいるが武器攻撃は地上から十分に届く。離れた位置からフリーズランサーを連発されると非常に危険。リッドやファラで接近戦を挑み晶霊術の詠唱を邪魔すること。後衛の仲間が使う晶霊術は威力よりも詠唱時間の短さで選べば効果的な援護をすることができる。

攻撃／	196	防御／	260
知力／	10	命中／	128
回避／	180	幸運／	50
レベル／	27	重量／	3

状態異常：－
落：ダークボトル(8%)
　アップルグミ(12%)
盗：ダークボトル(60%)
出現地域：
チャットの小屋地下

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	80	－
地	－	－
氷	－	90
雷	－	－
光	50	－
闇	－	80
元	－	－
時	－	－

No.85 シゼル

RES　攻撃属性 闇



H P	120000
EXP	50000
ガルド	0

特殊攻撃		
インディグネイション		
エターナル・ファイナリティ		
サモンデーモン		
スパークウェーブ		
ディレイ		
ファイアボール		
プリズムソード		

本編の最終ボス。バリル城(P247参照)とシゼル城(P309参照)で2回に渡り戦うことになる。威力の高い多彩な特殊攻撃を持つ強敵。

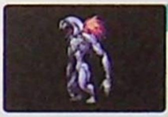
攻撃／	300	防御／	0
知力／	75	命中／	150
回避／	150	幸運／	120
レベル／	120	重量／	5

状態異常：凍結
　命中率減少
落：エリクシール(100%)
　オールディバイド(100%)
盗：－
出現地域：バリル城、
　シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	10
水	－	10
風	－	10
火	－	10
地	－	10
氷	－	10
雷	－	10
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.247 ジャングラー

攻撃属性 物



H P	5400
EXP	200
ガルド	100

特殊攻撃		
スラストフェザー		

いざないの密林で宝箱を守っているイベント戦闘でしか出現しないモンスター。積極的に攻撃してくる敵ではなく、パーティ全員で集中攻撃すればそれほど苦労はしないで倒すことができる。

攻撃／	160	防御／	240
知力／	100	命中／	118
回避／	128	幸運／	50
レベル／	22	重量／	4

状態異常：－
落：オレンジグミ(20%)
　ライフボトル(20%)
盗：－
出現地域：いざないの密林

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.130 シャーマン

攻撃属性 物



H P	3000
EXP	82
ガルド	530

特殊攻撃		
ファイアボール		
ライトニング		

離れた位置から晶霊術で攻撃してくる後衛タイプのモンスター。使ってくる晶霊術は威力の低いファイアボールとライトニングだけだが、連発されるとかなりのダメージを受けてしまう。敵の前衛をダッシュですり抜けて先に倒してしまったほうがいい。

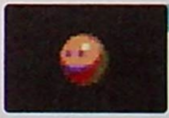
攻撃／	180	防御／	250
知力／	40	命中／	125
回避／	100	幸運／	50
レベル／	25	重量／	1

状態異常：－
落：スペクタクルズ(15%)
　ルーンボトル(5%)
盗：スペクタクルズ(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド6

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.250 シャンバルーン

攻撃属性 物



H P	1
EXP	0
ガルド	0

特殊攻撃		
——		

ミニゲームのシャンバルーンで登場する単なる標的。移動や攻撃などは一切してこない。防御力は全モンスター中で最大値を誇るが、HPが1しかないため、どんな攻撃でも当たりさえすれば一撃で倒すことができる。

攻撃／	0	防御／	8000
知力／	100	命中／	0
回避／	0	幸運／	50
レベル／	1	重量／	1

状態異常：－
落：チーズ(1%)
　レタス(1%)
盗：－
出現地域：
熱砂の町シャンバール

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－





No.234　攻撃属性 物

シルエシカへい

H P	8000
EXP	100
ガルド	100

特殊攻撃		
——		

バロルに反抗する勢力、自由軍シルエシカの兵たち。単発ヒットの通常攻撃しか持っていないが、戦闘には8体同時に出現するので押し負けないように注意。リッドとファラで敵の前衛をくい止めておき、後衛の仲間に晶霊術を使わせて援護させよう。

攻撃／	220	防御／	800
知力／	100	命中／	100
回避／	100	幸運／	60
レベル／	31	重量／	1

状態異常：－
落：アップルグミ(30%)
　　パンヤめん(40%)
盗：ホワイトソディ(100%)
出現地域：
職人の町ティンシア

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	30	－
火	－	－
地	－	－
氷	30	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.189　攻撃属性 水

スーパースター

H P	12000
EXP	484
ガルド	1232

特殊攻撃		
秘伝連脚		

パンチやキックといった格闘系の技で攻撃してくる。どの攻撃も衰弱の追加効果があるため「ポイズンチェック」の装備で予防しておくといい。体が小さいので攻撃のリーチはどれも短いが、こちらの攻撃も当てにくい。

攻撃／	420	防御／	600
知力／	72	命中／	140
回避／	100	幸運／	36
レベル／	47	重量／	0

状態異常：衰弱
落：パイングミ(10%)
　　リバースドール(10%)
盗：パイングミ(50%)
出現地域：沈没船

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.47　RES　攻撃属性 風

シルフ

H P	6600
EXP	1929
ガルド	0

特殊攻撃		
ウィンディアロー		[illegible]
ウィンドカッター		
エアスラスト		
サイクロン	H	
サジタリウスアロー		
シルフィードアロー		

風晶霊の空洞に出現するインフェリアの大晶霊（P155参照）。攻撃を受けて地上に打ち落とされると瞬間移動で逃げてしまうので一発のダメージを重視した攻撃で対抗しよう。

攻撃／	170	防御／	200
知力／	80	命中／	180
回避／	150	幸運／	70
レベル／	32	重量／	0

状態異常：命中率減少
落：プロテクトリング(100%)
　　ライフボトル(100%)
盗：－
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	－	40
水	－	30
風	－	95
火	－	30
地	100	－
氷	－	10
雷	－	10
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.26　攻撃属性 物

スカーレットニードル

H P	2800
EXP	58
ガルド	112

特殊攻撃		
——		

インフェリアの砂漠地形にしか出現しない。攻撃手段はしっぽの毒針を使った突きしか持っていないが、この突きは毒の追加効果があるので注意。突きを出す前のしっぽを振り回す動作中に攻撃するか、相手の攻撃をガードしてから反撃に移るといい。

攻撃／	900	防御／	250
知力／	40	命中／	90
回避／	90	幸運／	50
レベル／	20	重量／	1

状態異常：毒
落：パナシーアボトル(25%)
盗：パナシーアボトル(80%)
出現地域：
インフェリアフィールド5

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	30
地	－	－
氷	30	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.117　攻撃属性 地

シルルス

H P	4500
EXP	92
ガルド	510

特殊攻撃		
——		

ヘビに似た姿をした中型サイズのモンスター。近距離攻撃しかできないがリーチは比較的長く、不用意に近づくべきではない。地中に首を埋めるアクションは3ヒットする多段攻撃の予備動作。反応してガードするように。

攻撃／	230	防御／	290
知力／	56	命中／	126
回避／	90	幸運／	33
レベル／	26	重量／	3

状態異常：－
落：オレンジグミ(18%)
　　アマンゴ(10%)
盗：オレンジグミ(30%)
出現地域：地晶霊の坑坑

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	70
風	－	－
火	－	－
地	－	70
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.87　攻撃属性 物

スカルウォーリア

H P	8000
EXP	196
ガルド	822

特殊攻撃		
——		

手にしている剣を使った斬りや突きなどの斬撃のほかに、貫通する飛び道具を撃って攻撃してくる。攻撃頻度はそれほど高くないが、衰弱状態にされる可能性があるので注意。とくにダンジョンの探索が長引くチャットの小屋地下ではTPを無駄にしないためにも「ポイズンチェック」を必ず装備しておくようにしたい。

攻撃／	360	防御／	420
知力／	77	命中／	134
回避／	102	幸運／	48
レベル／	34	重量／	2

状態異常：衰弱
落：オレンジグミ(15%)
　　ミックスグミ(10%)
盗：－
出現地域：
チャットの小屋地下

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	50
雷	70	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.43　攻撃属性 風

ジン

H P	11000
EXP	625
ガルド	1950

特殊攻撃		
——		

上半身だけで空中を移動する接近戦が得意なモンスター。移動速度は遅いが近づかれるとパンチの連打で激しく攻撃してくる。晶霊術で動きを止めてリッドやファラのコンボで押し返すようにしよう。

攻撃／	400	防御／	500
知力／	50	命中／	130
回避／	120	幸運／	21
レベル／	52	重量／	3

状態異常：－
落：フレアボトル(22%)
盗：リキュールボトル(60%)
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	－	50
水	－	－
風	－	80
火	50	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.31　攻撃属性 闇

スケルトン

H P	2100
EXP	36
ガルド	90

特殊攻撃		
骨人剣		
骨人四連撃	H	

離れていても特殊攻撃の骨人剣の的にされるだけ。リッドやファラを突っ込ませて接近戦を挑もう。激しく抵抗してくるが連続攻撃を失敗せずにつないで、後衛が晶霊術で援護すれば負けるような相手ではない。

攻撃／	125	防御／	160
知力／	10	命中／	100
回避／	78	幸運／	50
レベル／	16	重量／	1

状態異常：－
落：にんじん(18%)
　　バスタードソード(3%)
盗：にんじん(90%)
出現地域：いざないの密林

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	30	－
地	－	－
氷	－	30
雷	－	－
光	100	－
闇	－	100
元	－	－
時	－	－



No.92 スコーピオン

攻撃属性 物



H P	1800
EXP	32
ガルド	80

特殊攻撃		
――		

しっぽの毒針で攻撃してくる小型のモンスター。背中から毒液を飛ばしてくることもある。毒の追加効果は「ポイズンチェック」を装備しておけば安心だが、他に装備したいものがあるならファラの解毒功に回復を任せてもいい。

攻撃／	85	防御／	155
知力／	0	命中／	95
回避／	50	幸運／	50
レベル／	15	重量／	1

状態異常：毒
落：パナシーアボトル（8%）
盗：パナシーアボトル（75%）
出現地域：水晶霊の河

防御属性		
属性	弱	強
物	－	20
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	50	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.1 ストライカー

攻撃属性 物



H P	1200
EXP	27
ガルド	72

特殊攻撃		
――		

ダッシュからのストレートとアッパーのコンボで攻撃してくる。だが、特殊攻撃は持っておらず、正面から殴り合っても押し負けるようなことはないだろう。インフェリアのフィールドにしか出現しないので、モンスター図鑑を完成させるためには一度は会っておかねばならないモンスター。

攻撃／	88	防御／	140
知力／	43	命中／	94
回避／	64	幸運／	50
レベル／	14	重量／	1

状態異常：－
落：ブレッド（35%）
　アップルグミ（15%）
盗：ブレッド（90%）
出現地域：
インフェリアフィールド2

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	30	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.63 スターフィッシュ

攻撃属性 水



H P	1940
EXP	27
ガルド	60

特殊攻撃		
――		

非常に体が小さく、コンボがヒットしにくい。基本攻撃からつなげるのは魔神剣や雷神剣などの当てやすい特技にしよう。小さな敵にも問題なく当たる上記のコンビネーションを出していれば問題なく勝てる。

攻撃／	96	防御／	124
知力／	72	命中／	96
回避／	50	幸運／	36
レベル／	14	重量／	0

状態異常：毒
落：アップルグミ（10%）
盗：－
出現地域：水晶霊の河

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	30	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.181 ストロングホーン

攻撃属性 物



H P	7600
EXP	196
ガルド	1020

特殊攻撃		
――		

角を使った突進やパンチとキックのコンビネーションで攻撃対象を大きく吹き飛ばす。このため陣列が乱されて後衛の晶霊術を邪魔されやすい。リッドやファラができるだけコンボをつないで敵を押し返すようにしよう。

攻撃／	200	防御／	400
知力／	0	命中／	130
回避／	90	幸運／	30
レベル／	34	重量／	3

状態異常：－
落：レモングミ（12%）
　ラブリィミトン（7%）
盗：－
出現地域：バリル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	75	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.137 スティンガー

攻撃属性 物



H P	12000
EXP	625
ガルド	1600

特殊攻撃		
――		

地上に落ちるまで消えない毒の胞子を飛ばしてくる。この胞子は滞空時間が長く、ジャンプでスティンガーに接近するのは危険なのでやめよう。胞子を飛ばしたらダッシュで反対側に回り込んでから攻撃するといい。晶霊術による援護も忘れないように。

攻撃／	480	防御／	500
知力／	75	命中／	140
回避／	100	幸運／	46
レベル／	52	重量／	1

状態異常：毒
落：パナシーアボトル（8%）
　レモングミ（15%）
盗：パナシーアボトル（80%）
出現地域：ファロース教会地下

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	50
風	－	－
火	75	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.96 スノーロブスター

攻撃属性 水



H P	4800
EXP	115
ガルド	740

特殊攻撃		
――		

前足のハサミと小さくジャンプしてからの体当たりで攻撃してくる。小型で動きが遅く、攻撃頻度もそれほど高くない。とくに戦闘時に警戒を要するようなモンスターではないので、他の敵を優先して倒すようにしよう。

攻撃／	250	防御／	240
知力／	74	命中／	128
回避／	100	幸運／	48
レベル／	28	重量／	1

状態異常：－
落：えび（50%）
　パイングミ（8%）
盗：ホワイトソディ（70%）
出現地域：水晶霊の山

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	80	－
地	－	－
氷	－	100
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.89 ストームクロウ

攻撃属性 物



H P	7800
EXP	233
ガルド	940

特殊攻撃		
――		

空中を素早く飛び回り、体当たりを仕掛けてくる。注意するべき点はなく、ジャンプ攻撃か上空攻撃で地上へたたき落としていれば楽に勝てる相手。同時に強い敵が出現したなら、そちらを優先して攻撃したほうがいい。

攻撃／	350	防御／	470
知力／	115	命中／	135
回避／	135	幸運／	37
レベル／	20	重量／	1

状態異常：－
落：たまご（35%）
　レモングミ（10%）
盗：たまご（75%）
出現地域：アイフリードの墓

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	50
風	－	50
火	30	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	50
光	30	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.248 スパイラル

攻撃属性 物



H P	45000
EXP	1000
ガルド	3000

特殊攻撃		
アドバンスドスピン		
イラプション		
バーチカルスピン		
ロックブレイク		

大ダメージを受ける怖れがある多段攻撃のアドバンスドスピンとバーチカルスピンに注意。単純に近づくのではなく、晶霊術などの味方の遠距離攻撃がヒットしているときを狙って前衛を接近させること。コンボの切れ目に反撃してきた場合、間合いを取って体勢を立て直したほうがいい。

攻撃／	230	防御／	400
知力／	100	命中／	280
回避／	120	幸運／	260
レベル／	50	重量／	3

状態異常：－
落：フェアリィリング（100%）
　オレンジグミ（100%）
盗：－
出現地域：バリル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－





No.176 攻撃属性 物

スピリウム

H P 12000
EXP 484
ガルド 1430

特殊攻撃		
——		

通常攻撃はジャンプからの踏みつきと口から吐き出す毒の胞子で、どちらも衰弱状態を引き起こす可能性がある。通常攻撃にマヒの追加効果を持つサロリサと同時に出現することが多く、戦闘時には装備品で状態異常をしっかり防止しておくことが重要。また、目からリング状の光線を飛ばしてくるが、攻撃判定がないただの威嚇なので惑わされないように。

攻撃／	380	防御／	450
知力／	0	命中／	135
回避／	95	幸運／	50
レベル／	46	重量／	2

状態異常：衰弱
落：レモングミ(10%)
　パイングミ(3%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：アイフリードの墓

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	50	-
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	50
元	-	-
時	-	-



No.124 攻撃属性 物

スラッガー

H P 4400
EXP 76
ガルド 215

特殊攻撃		
——		

インフェリアの2つの大陸で広範囲に渡り出現する。拳だけで戦う前衛タイプのモンスターで左右のパンチ以外には攻撃手段を持っていない。アッパーで吹き飛ばされることもあるがそれで窮地に陥ることはまずない。正面から殴り合いを挑んでいこう。

攻撃／	172	防御／	190
知力／	0	命中／	102
回避／	72	幸運／	0
レベル／	22	重量／	1

状態異常：－
落：スペクタクルズ(5%)
　オレンジグミ(3%)
盗：スペクタクルズ(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド3

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	-	-
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.204 攻撃属性 物

スピリット

H P 7200
EXP 220
ガルド 865

特殊攻撃		
——		

空中からハンマーを頻繁に投げてくる。かなり高い位置に浮いているためにそのまま連続攻撃をヒットさせるのが難しい。上空攻撃かジャンプ攻撃で打ち落として空中に戻ろうとするところにコンボを入れよう。後衛の仲間が晶霊術で撃ち落とすのも有効。

攻撃／	400	防御／	320
知力／	0	命中／	140
回避／	150	幸運／	50
レベル／	20	重量／	0

状態異常：－
落：パイングミ(8%)
　ミラクルグミ(5%)
盗：パイングミ(40%)
出現地域：アイフリードの墓

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	-	-
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	100	-
闇	-	100
元	-	-
時	-	-



No.185 攻撃属性 地

スワンプシング

H P 11200
EXP 695
ガルド 2440

特殊攻撃		
——		

腕をムチのようにしならせる打撃と頭から飛び出す口で噛みつき攻撃をしてくる。地面を転がる飛び道具を撃つこともあるが、速さは反応してジャンプで回避できる程度なので心配は無用。しかし積極的に攻撃してくるため、前衛が十分な働きをするには後衛の仲間に必ず援護させる必要がある。

攻撃／	480	防御／	500
知力／	0	命中／	154
回避／	100	幸運／	50
レベル／	54	重量／	3

状態異常：－
落：レモングミ(10%)
　パイングミ(3%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	50	-
火	-	-
地	-	80
氷	-	-
雷	-	-
光	50	-
闇	-	80
元	-	-
時	-	-



No.16 攻撃属性 氷

スペクター

H P 1900
EXP 36
ガルド 90

特殊攻撃		
——		

素早く空中を移動してパンチや口から撃つレーザーで攻撃してくる。どちらもリーチは短く、パーティのレベルが十分なら簡単に倒せるモンスター。浮いている高さは低いので上空攻撃を意識せずに、地上の敵に使うコンボで攻撃してかまわない。

攻撃／	80	防御／	140
知力／	40	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	14	重量／	0

状態異常：－
落：ライフボトル(8%)
　スペクタクルズ(8%)
盗：ライフボトル(90%)
出現地域：冥暗の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	50	-
地	-	-
氷	-	50
雷	-	-
光	50	-
闇	-	100
元	-	-
時	-	-



No.252 S.RES 攻撃属性 物

セイレーン

H P 52000
EXP 8998
ガルド 3000

特殊攻撃		
エアスラスト		
お食事中		
スプレッド		
ディープ・ファントム		
トランス・シンフォニー		
ブリザード		
フリーズランサー		
ホリデー・シンフォニー		
まずい		
メイルシュトローム	H	

沈没船に出現するボス(P275参照)。

攻撃／	280	防御／	800
知力／	70	命中／	140
回避／	120	幸運／	240
レベル／	60	重量／	5

状態異常：毒、衰弱、ピヨリ
　命中率減少
落：トライデント(100%)
　セフィラ(100%)
盗：みずぐも(100%)
出現地域：沈没船

防御属性		
属性	弱	強
物	-	40
水	-	90
風	-	10
火	20	-
地	-	10
氷	-	10
雷	20	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.28 攻撃属性 物

スライム

H P 255
EXP 10
ガルド 32

特殊攻撃		
——		

スタート直後のラシュアンの森ではパーティにリッドしかいない状態で遭遇することになる。とはいえ戦闘能力の低いモンスターなので苦戦するようなことはないはず。斬りと突きを正確にコンボでつなげるように心掛けて戦おう。

攻撃／	45	防御／	95
知力／	14	命中／	84
回避／	76	幸運／	58
レベル／	7	重量／	1

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
　こんにゃく(15%)
盗：こんにゃく(90%)
出現地域：ラシュアンの森

防御属性		
属性	弱	強
物	-	40
水	-	50
風	-	-
火	100	-
地	-	-
氷	100	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.208 攻撃属性 物

セージ

H P 6000
EXP 484
ガルド 1820

特殊攻撃		
アシッドレイン		
ウィンドカッター		
エアスラスト		

離れた位置から晶霊術を使ってくる後衛タイプ。基本的に距離を取るように移動するが、まれに自分から近づき杖で殴ってくることもある。味方後衛の遠距離攻撃でセージの晶霊術の詠唱を妨害しているあいだに、同時に出現した敵の前衛を倒してしまおう。

攻撃／	180	防御／	300
知力／	50	命中／	120
回避／	100	幸運／	50
レベル／	47	重量／	1

状態異常：抵抗力減少
落：ライフボトル(10%)
　ミックスグミ(3%)
盗：ライフボトル(50%)
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	-	50
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	-	50
闇	-	50
元	-	-
時	-	-



No.115 RES 攻撃属性 物
ゼクンドゥス



HP	200000
EXP	60000
ガルド	0

特殊攻撃		
エタニティ・スォーム		1/4
ゼクンドゥスコレダー		
ゼクンドゥスレーザー		
ツインアサルト		
テトラアサルト		
デュアル・ザ・サン		1/4
ブライティスト・ゲート		1/4
プリズミックスターズ		1/4
ミリオンアサルト		1/2

シゼル城に出現する、時を司る大晶霊(P359参照)。

攻撃／	620	防御／	900
知力／	100	命中／	560
回避／	210	幸運／	0
レベル／	200	重量／	5

状態異常：－
落：－
盗：－
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	100
水	－	10
風	－	20
火	－	40
地	－	10
氷	－	10
雷	2	－
光	－	20
闇	－	30
元	－	20
時	－	18

No.3 攻撃属性 物
ソードソルジャー



HP	780
EXP	14
ガルド	63

特殊攻撃		
――		

なかなか素早い動きを見せるが、剣の振りが遅いため攻撃に怖さがない。前衛が基本技から必殺技につなぐコンボで攻撃し、後衛の仲間が晶霊術で援護を行なえば負けることはない。

攻撃／	80	防御／	110
知力／	50	命中／	80
回避／	20	幸運／	40
レベル／	8	重量／	1

状態異常：－
落：ブレッド(40%)
ロングソード(2%)
盗：ブレッド(95%)
出現地域：
インフェリアフィールド1

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.48 RES 攻撃属性 氷
セルシウス



HP	33333
EXP	4000
ガルド	0

特殊攻撃		
アイシクルフォール		
アイスニードル		
アブソリュート	H	
獅子戦吼		
獅吼爆砕陣	H	
凍刃十連撃		1/4
飛燕連脚		
氷襲連撃		
フリーズランサー		
ブリザード		

氷晶霊の山に棲む大晶霊(P215参照)。

攻撃／	264	防御／	300
知力／	80	命中／	186
回避／	120	幸運／	80
レベル／	50	重量／	1

状態異常：凍結、ピヨリ
落：レジストリング(100%)
フリーズチェック(100%)
盗：－
出現地域：氷晶霊の山

防御属性		
属性	弱	強
物	－	35
水	－	40
風	－	40
火	20	－
地	－	40
氷	－	95
雷	－	40
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.69 攻撃属性 闇
ゾンビ



HP	1300
EXP	14
ガルド	60

特殊攻撃		
――		

接近戦が得意な前衛タイプのモンスター。動きの遅さという弱点を突いて、接近してきたところにリーチの長いリッドの突き攻撃を合わせれば敵のパンチの射程外からダメージを与えることができる。ただし、肩から突進してくるタックルだけは食らってしまう可能性があるので注意しよう。

攻撃／	90	防御／	20
知力／	0	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	9	重量／	1

状態異常：－
落：アップルグミ(20%)
オレンジグミ(5%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：望郷の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	50
雷	－	－
光	100	－
闇	－	100
元	－	－
時	－	－

No.77 攻撃属性 物
ソーサラー



HP	1200
EXP	32
ガルド	100

特殊攻撃		
グレイブ		

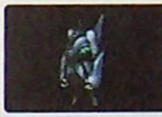
後方から晶霊術のグレイブを連発してくる。接近するときはダッシュを使ってもいいが、地上近くに攻撃判定のあるグレイブを回避可能なジャンプのほうがより安全。晶霊術を詠唱する暇を与えずに攻撃を加えよう。

攻撃／	60	防御／	120
知力／	20	命中／	40
回避／	50	幸運／	50
レベル／	15	重量／	1

状態異常：－
落：イチゴ(40%)
オレンジグミ(8%)
盗：イチゴ(80%)
出現地域：
インフェリアフィールド2

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.159 攻撃属性 氷
ダークディザスター



HP	7500
EXP	264
ガルド	950

特殊攻撃		
フリーズランサー		

遠距離では晶霊術、近距離ではパンチやキックの格闘技と前衛と後衛のどちらでもこなす強敵。フリーズランサーを自由に使わせてしまうと押され気味になってしまう。ライトニングやウィンドカッターなどの詠唱時間が短い晶霊術で妨害しつつ前衛キャラクターを突っ込ませよう。

攻撃／	280	防御／	600
知力／	70	命中／	147
回避／	107	幸運／	50
レベル／	37	重量／	3

状態異常：低抗力減少
落：レモングミ(10%)
ダークボトル(3%)
盗：ダークボトル(75%)
出現地域：闇の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	50
雷	－	－
光	50	－
闇	－	100
元	－	－
時	－	－

No.129 攻撃属性 物
ソーサレス



HP	2100
EXP	54
ガルド	300

特殊攻撃		
ファイアボール		

ウィッチやソーサラーなどと同じ晶霊術を得意とする人型の後衛タイプ。行動パターンもほぼ変化はなく、離れた位置から晶霊術を使って攻撃してくる。先にソーサレスを集中攻撃で倒してもいいが、敵の前衛が手強いようなら後衛の仲間が遠距離攻撃でソーサレスの詠唱の邪魔をするといい。

攻撃／	80	防御／	150
知力／	40	命中／	80
回避／	70	幸運／	0
レベル／	19	重量／	1

状態異常：－
落：ミルク(50%)
チャームボトル(15%)
盗：ミルク(75%)
出現地域：
インフェリアフィールド2

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.131 攻撃属性 物
ターミガン



HP	13400
EXP	756
ガルド	2500

特殊攻撃		
――		

前足を使ったリーチの長いパンチが武器。サイズが大きいためにリッドやファラの通常攻撃では何体かまとめて攻撃するということができない。ターミガンの後ろに隠れているモンスターは後衛の仲間が遠距離攻撃を行なって牽制しておくように。

攻撃／	520	防御／	470
知力／	50	命中／	156
回避／	100	幸運／	0
レベル／	56	重量／	4

状態異常：－
落：レモングミ(20%)
パイングミ(13%)
盗：レモングミ(70%)
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	50
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	50	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.175 ターンタートル



攻撃属性 物

HP 14000
EXP 510
ガルド 1360

特殊攻撃		
クラッシュ		

攻撃／450	防御／400	知力／32	命中／140
回避／250	幸運／33	レベル／48	重量／3

状態異常：－
落：レモングミ(12%)
　　ベルベーヌ(1%)
盗：ベルベーヌ(8%)
出現地域：沈没船

防御属性		
属性	弱	強
物	－	80
水	－	80
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	80	－
雷	40	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

特殊攻撃のクラッシュには押し負けてしまうが、基本的にコンボをつないで積極的に攻撃していく方針で戦えばよい。クラッシュを連発されて画面端に追いつめられたら、ダッシュで敵をすり抜けて反対側へ逃げよう。戦闘開始直後にリッドを反対側へ移動させて挟み撃ちにする作戦も有効。

No.243 ツァイベル



攻撃属性 物

HP 540
EXP 0
ガルド 0

特殊攻撃		
アクアエッジ		
ウィンドカッター		
ファイアボール		

攻撃／110	防御／90	知力／112	命中／100
回避／400	幸運／90	レベル／12	重量／1

状態異常：－
落：－
盗：－
出現地域：セイファート神殿

防御属性		
属性	弱	強
物	－	90
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

セイファートの試練でリッドがエッグベアに変わっているときに戦うキールの幻影（P249参照）。リッド自身の幻影であるハーシェルとコンビで出現するので勝つことはほぼ不可能。

No.138 ダイアーウルフ



攻撃属性 物

HP 3000
EXP 50
ガルド 120

特殊攻撃		
——		

攻撃／150	防御／161	知力／53	命中／58
回避／0	幸運／16	レベル／18	重量／1

状態異常：－
落：アップルグミ(18%)
　　ポテト(30%)
盗：アップルグミ(80%)
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	70
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

攻撃はダッシュからの噛みつきのみ。噛みついたあとは必ずダッシュを始めた場所まで戻っていく。前衛に攻撃をガードさせておき晶霊術で攻撃すれば安全にダメージを与えられるが、そこまで慎重になるほどの敵ではない。

No.140 デス



攻撃属性 闇

HP 6000
EXP 196
ガルド 1422

特殊攻撃		
ファイアボール		

攻撃／300	防御／380	知力／74	命中／134
回避／118	幸運／50	レベル／34	重量／0

状態異常：－
落：オレンジグミ(15%)
　　パイングミ(8%)
盗：－
出現地域：バリル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	80	－
地	－	50
氷	－	50
雷	－	－
光	80	－
闇	－	100
元	－	－
時	－	－

空中に浮かびながらワープを使って移動する。無理にコンボをつなげようとしてワープで逃げられると、使用したTPが無駄になるうえ特技が終わるまでの隙も大きい。ジャンプ攻撃を単発で当てて地上にたたき落としたほうがいい。ワープされてもほぼ確実にヒットできる晶霊術も有効な攻撃手段だ。

No.251 ダイナソア



攻撃属性 物

HP 18800
EXP 722
ガルド 2100

特殊攻撃		
ヒートブレス		
ヒートホルダー		

攻撃／520	防御／540	知力／100	命中／155
回避／128	幸運／5	レベル／55	重量／5

状態異常：－
落：ライフボトル(15%)
　　エリクシール(1%)
盗：エリクシール(11%)
出現地域：ファロース教会地下

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	50
地	－	50
氷	70	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

接近戦用のヒートホルダーと射程の長いヒートブレスを特殊攻撃として持つ大型のモンスター。ヒートブレスで端に追いつめられると苦しくなる。多少の無理をしてでも前衛を突っ込ませて、後衛の仲間が巻き込まれない程度のスペースを確保しておきたい。押され気味のときはダッシュで反対側へ逃げてしまうのも1つの手。

No.215 デッドリーインセクト



攻撃属性 物

HP 12000
EXP 825
ガルド 2200

特殊攻撃		
——		

攻撃／480	防御／420	知力／0	命中／158
回避／130	幸運／50	レベル／58	重量／1

状態異常：－
落：パナシーアボトル(10%)
　　ミラクルグミ(6%)
盗：パナシーアボトル(80%)
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	50	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

小さめの体で地上をはいながらゆっくりと移動する。鋭くとがった前足を使った突き攻撃が得意で、3連続まで出してくる。飛び道具も持っているが、射程が短く貫通もしないのでそれほど警戒する必要はない。積極的に接近して連続攻撃で倒してしまおう。

No.218 タランチュラ



攻撃属性 水

HP 3800
EXP 68
ガルド 160

特殊攻撃		
——		

攻撃／210	防御／230	知力／77	命中／90
回避／60	幸運／28	レベル／21	重量／0

状態異常：毒
落：レモングミ(10%)
　　パナシーアボトル(13%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：
インフェリアフィールド5

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	50
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	50	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

中型サイズで動きが遅いモンスター。攻撃の頻度は低めで通常攻撃に毒の追加効果がある以外に注意するべきことはない。インフェリアの森林地形にしか出現しないので、寄り道にはなるがモンスター図鑑を完成させたいなら出現場所に足を運んでおこう。

No.144 テトラタスク



攻撃属性 物

HP 3500
EXP 92
ガルド 420

特殊攻撃		
——		

攻撃／180	防御／240	知力／40	命中／127
回避／110	幸運／34	レベル／26	重量／4

状態異常：－
落：タスクのにく(50%)
　　プロテクトリング(8%)
盗：プロテクトリング(20%)
出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

通常攻撃として使ってくるレーザーの射程が長く、離れているとこちらが不利になるだけ。動きが遅いという弱点を突いて一気に近づき接近戦に持ち込もう。レーザーの発射方向を分散させる意味でリッドを反対側に回り込ませる作戦も有効。



No.125 攻撃属性 物

デュエリスト

HP 12000
EXP 566
ガルド 2500

特殊攻撃
――

能力値が非常に高く動きも素早いのだが、装備している剣の2段斬りしか攻撃手段を持っていないため、ある程度のレベルさえあれば、それほどの強敵ではない。前衛が敵の攻撃をくい止めて後衛が遠距離攻撃で援護するというオーソドックスな戦法で戦えば、苦戦するようなことはない。

攻撃／	800	防御／	600
知力／	96	命中／	150
回避／	200	幸運／	80
レベル／	50	重量／	1

状態異常：－
落：レモングミ(10%)
　ラベンダー(1%)
盗：ラベンダー(20%)
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.136 攻撃属性 物

テンタクルプラント

HP 7000
EXP 127
ガルド 812

特殊攻撃
――

セレスティアの森林地形にのみ生息するモンスター。空中にまき散らす胞子は地上に落ちるまで攻撃判定が消えない。そのため空中で胞子を食らうと思わぬ大ダメージを受ける危険があり、ジャンプはできるだけしないほうがいい。飛ばした胞子の下をくぐるようにダッシュして敵の反対側から攻撃しよう。

攻撃／	280	防御／	350
知力／	75	命中／	129
回避／	99	幸運／	46
レベル／	29	重量／	1

状態異常：－
落：パナシーアボトル(8%)
　アマンゴ(25%)
盗：アマンゴ(80%)
出現地域：
セレスティアフィールド3

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	80	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	50
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.113 攻撃属性 雷

テラー

HP 5000
EXP 140
ガルド 500

特殊攻撃
――

地上でテラーの体当たりを食らうと、多段ヒットで大ダメージを受けてしまう。前衛のキャラクターはジャンプ攻撃を繰り返して敵を地上へ撃ち落とすようにしよう。そうすればダメージを与えつつ敵の体当たりを地上で受けるリスクを減らすことができる。

攻撃／	280	防御／	400
知力／	0	命中／	136
回避／	96	幸運／	50
レベル／	30	重量／	3

状態異常：－
落：パナシーアボトル(10%)
盗：パナシーアボトル(80%)
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.36 攻撃属性 物

ドードー

HP 3500
EXP 58
ガルド 250

特殊攻撃
――

くちばしを使った突きと緑色の衝撃波を飛ばして攻撃してくる。衝撃波の射程は短いので、接近戦向きの前衛タイプだと考えていい。インフェリアの砂漠にしか出現しないため、モンスター図鑑を完成させる際には注意しなければならないモンスターでもある。

攻撃／	180	防御／	230
知力／	0	命中／	120
回避／	90	幸運／	50
レベル／	20	重量／	1

状態異常：－
落：たまご(25%)
盗：たまご(80%)
出現地域：
インフェリアフィールド5

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	50	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.9 攻撃属性 物

テラーニードル

HP 410
EXP 10
ガルド 36

特殊攻撃
――

空中を飛び回り、目に見えないくらいの小さな毒針を飛ばしてくる。インフェリアのフィールドやモルル奥地に出現するが、その段階ではファラが解毒功を修得していないはず。回復アイテムの「パナシーアボトル」を店で多めに購入しておいたほうがいい。

攻撃／	49	防御／	60
知力／	30	命中／	78
回避／	50	幸運／	40
レベル／	7	重量／	0

状態異常：毒
落：パナシーアボトル(3%)
盗：－
出現地域：モルル奥地

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.98 攻撃属性 物

トールマン

HP 8000
EXP 181
ガルド 666

特殊攻撃
サンダーブレード

パンチなどの格闘技も使ってくるが、それよりも晶霊術のサンダーブレードが怖い。画面端へ追い込まれると全滅する危険性もあるので、戦闘開始直後から後衛の仲間に援護をさせつつ前衛を突っ込ませていこう。敵の攻撃方向を分散させる意味でリッドが反対側に回り込む作戦も有効。

攻撃／	300	防御／	400
知力／	83	命中／	140
回避／	90	幸運／	46
レベル／	33	重量／	1

状態異常：－
落：ミラクルグミ(12%)
　パープルソディ(9%)
盗：パープルソディ(40%)
出現地域：雷晶霊の遺跡

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	70
光	70	－
闇	－	70
元	－	－
時	－	－



No.239 攻撃属性 物

テリブルテンタクル

HP 11600
EXP 1250
ガルド 1360

特殊攻撃
ファイアボール

遠距離ではファイアボールと地中から伸ばす触手攻撃を、近距離なら外殻を使った体当たりで攻撃してくる。どちらかと言えば遠距離戦を得意とするモンスターなので、相手から離れた位置にいることは避けて接近戦を挑んだほうがいいだろう。

攻撃／	465	防御／	560
知力／	100	命中／	140
回避／	100	幸運／	50
レベル／	52	重量／	1

状態異常：毒
落：キウイ(15%)
　メンタルバングル(5%)
盗：パイングミ(95%)
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	50	－
闇	－	80
元	－	－
時	－	－



No.187 攻撃属性 闇

トライゴン

HP 12000
EXP 1800
ガルド 2810

特殊攻撃
――

毒、マヒ、凍結の3種類の状態異常を通常攻撃によって引き起こしてくる強敵。あらゆる状態異常を防止する装備「クローナシンボル」を装備して対抗しよう。持っていない場合はマヒと凍結の発生を「パラライチェック」と「フリーズチェック」で防止しておき、毒状態の回復は「パナシーアボトル」を使ってカバーするといい。

攻撃／	450	防御／	600
知力／	0	命中／	160
回避／	150	幸運／	75
レベル／	60	重量／	4

状態異常：毒、マヒ、凍結
落：ラベンダー(11%)
　ベルベーヌ(11%)
盗：－
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	50
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	40	－
闇	－	80
元	－	－
時	－	－



No.156 ドラゴントゥース

攻撃属性 闇



HP	10000
EXP	322
ガルド	1240

特殊攻撃		
骨人剣		
骨人四連撃	闇	

ドラゴントゥースの接近を待っているだけでは、地上をはう飛び道具の骨人剣の餌食にされてしまう。こちらから積極的に近づいて接近戦を挑むようにしよう。接近さえしてしまえば敵の攻撃は単発ヒットのものしかなく、コンボをつないで連続攻撃を加えられるこちらが圧倒的に有利となる。

攻撃／	450	防御／	500
知力／	75	命中／	140
回避／	120	幸運／	50
レベル／	40	重量／	1

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
　プロテクトリング(10%)
盗：アップルグミ(100%)
出現地域：アイフリードの洞窟

属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	－	50
光	50	－
闇	－	80
元	－	－
時	－	－

No.158 トレント

攻撃属性 地



HP	11000
EXP	158
ガルド	740

特殊攻撃		
——		

大型のモンスターで動きは非常に遅いが積極的に攻撃してくる。飛び道具として使ってくるリンゴが厄介で、前衛キャラクターを接近させるときには味方後衛の遠距離攻撃でリンゴをばらまくことを邪魔する必要がある。

攻撃／	320	防御／	480
知力／	73	命中／	120
回避／	100	幸運／	53
レベル／	20	重量／	4

状態異常：－
落：アップルグミ(12%)
　キルマフルーツ(35%)
盗：キルマフルーツ(80%)
出現地域：
インフェリアフィールド7

属性	弱	強
物	－	－
水	－	20
風	－	－
火	50	－
地	－	30
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.191 トリトン

攻撃属性 水



HP	8500
EXP	322
ガルド	1020

特殊攻撃		
——		

空中に浮かび、鋭いしっぽの突きと口から吐き出す泡で攻撃してくる。ジャンプ攻撃で打ち落として、空中に戻ろうとするところに連続攻撃をたたき込むといい。それほど高い位置に浮いているわけではなく、斬り攻撃から始めるコンボならジャンプ攻撃を使わなくてもそのままヒットさせられる。

攻撃／	400	防御／	480
知力／	0	命中／	140
回避／	120	幸運／	50
レベル／	40	重量／	1

状態異常：－
落：パイングミ(10%)
　ミラクルグミ(5%)
盗：パイングミ(30%)
出現地域：アイフリードの洞窟

属性	弱	強
物	－	－
水	－	100
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	80	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.4 トロール

攻撃属性 物



HP	2400
EXP	36
ガルド	200

特殊攻撃		
——		

中型サイズのモンスターで平均的な移動速度を持つ。攻撃目標に接近してからパンチを出すまでに少し間があり、この隙にリッドとファラが連続攻撃を仕掛けて敵の攻撃をツブすように戦えば楽に勝てる。ただし、こちらの連続攻撃の切れ目に反撃を受けることがあるので油断しないように。

攻撃／	200	防御／	140
知力／	48	命中／	80
回避／	50	幸運／	35
レベル／	16	重量／	2

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
　セポリー(1%)
盗：アップルグミ(95%)
出現地域：いざないの密林

属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	25
地	－	50
氷	25	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.207 ドルイド

攻撃属性 物



HP	3000
EXP	85
ガルド	288

特殊攻撃		
ウインドカッター		
グレイブ		

攻撃対象から離れた位置で晶霊術を使う後衛タイプ。ダッシュで近づいて先に倒してしまうか、作戦で「じゅつをつかわせるな」を選択して晶霊術の詠唱を妨害するようにしよう。杖で殴ってくることもあるが、大ダメージを受けることはないので気にしなくていい。

攻撃／	200	防御／	230
知力／	64	命中／	100
回避／	96	幸運／	50
レベル／	23	重量／	1

状態異常：－
落：レモングミ(10%)
　ライフボトル(3%)
盗：ライフボトル(50%)
出現地域：
インフェリアフィールド5

属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.173 トロピクスワーム

攻撃属性 物



HP	4200
EXP	58
ガルド	155

特殊攻撃		
——		

インフェリアの森林にしか出現しないモンスター。地上をはいながらこちらに接近しつつ、3ヒットする噛みつきや口から糸を吐き出して攻撃してくる。強敵というわけではないので、命中率減少状態を引き起こされるまえに集中攻撃で一気に倒してしまいたい。

攻撃／	180	防御／	200
知力／	58	命中／	96
回避／	80	幸運／	61
レベル／	20	重量／	1

状態異常：命中率減少
落：アップルグミ(15%)
　オレンジグミ(8%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド5

属性	弱	強
物	－	－
水	－	50
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.216 ドレイク

攻撃属性 火



HP	4500
EXP	85
ガルド	330

特殊攻撃		
エアスラスト		
ファイアショット		

空中をゆっくりと飛ぶ中型サイズのモンスター。かなり高い位置を飛んでいるためコンボを決めるにはジャンプ攻撃や晶霊術で一度地上にたたき落とす必要がある。また、エアスラスト以外の攻撃はドレイクの真下に入ってしまえば当たらない。リッドやファラがドレイクの真下に潜り込んで上空攻撃を行なう戦い方も効果がある。

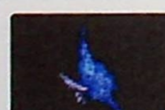
攻撃／	230	防御／	260
知力／	100	命中／	146
回避／	96	幸運／	50
レベル／	23	重量／	1

状態異常：－
落：オレンジグミ(13%)
　レモングミ(5%)
盗：オレンジグミ(80%)
出現地域：火晶霊の谷

属性	弱	強
物	－	－
水	20	－
風	50	－
火	－	100
地	－	－
氷	20	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.143 ナイトウィング

攻撃属性 物



HP	7750
EXP	595
ガルド	1425

特殊攻撃		
——		

蝶のような姿の小型のモンスター。空中を移動するが、ストロー状の口を伸ばしてくる攻撃しか持っておらず戦闘能力はかなり低い。リッドが垂直ジャンプからの攻撃を繰り返すだけで楽に倒すことができる。

攻撃／	360	防御／	360
知力／	52	命中／	124
回避／	90	幸運／	21
レベル／	51	重量／	0

状態異常：－
落：アップルグミ(20%)
　オレンジグミ(15%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：レグルスの丘

属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	50	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－





No.2 攻撃属性 物

ナイトフライヤー

HP 3333
EXP 82
ガルド 312

特殊攻撃		
——		

空中を素早く飛び回り積極的に近づいてくる。攻撃頻度が高く、複数のナイトフライヤーに囲まれると身動きがとれなくなる。イラプションのように広範囲を攻撃できる晶霊術で後衛の仲間に援護させよう。

攻撃／ 202 防御／ 290
知力／ 30 命中／ 129
回避／ 80 幸運／ 46
レベル／ 25 重量／ 0
状態異常：－
落：アップルグミ(20%)
ミルク(12%)
盗：ミルク(75%)
出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	20
火	20	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	50	－
闇	－	50
元	－	－
時	－	－



No.17 攻撃属性 物

ナイトレイド

HP 450
EXP 12
ガルド 28

特殊攻撃		
——		

目標にダッシュで近づき、小さくジャンプして噛みついてくる。攻撃はこの噛みつきでヒットアンドアウェイを繰り返すというパターンのみ。噛みつきをガードしてから逃げて行くところに反撃すれば簡単に倒せる。

攻撃／ 60 防御／ 120
知力／ 53 命中／ 58
回避／ 0 幸運／ 16
レベル／ 8 重量／ 1
状態異常：－
落：アップルグミ(12%)
パナシーアボトル(5%)
盗：アップルグミ(95%)
出現地域：ラシュアンの森

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	30
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.100 攻撃属性 物

ニードルシェル

HP 9600
EXP 595
ガルド 1840

特殊攻撃		
——		

動きは遅いながら積極的に近づいてきて攻撃を仕掛けてくる。背中から5発の弾を山なりに撃ち出す飛び道具を持っているので、ジャンプは接近手段として使わないほうが無難である。体は小さいものの、斬りと突きの連携攻撃なら問題なく当たる。

攻撃／ 430 防御／ 620
知力／ 0 命中／ 140
回避／ 110 幸運／ 50
レベル／ 51 重量／ 1
状態異常：－
落：パナシーアボトル(13%)
盗：パナシーアボトル(75%)
出現地域：ファロース教会地下

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	50	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.232 S.RES 攻撃属性 元

(ネレイド)

HP 300000
EXP 0
ガルド 0

特殊攻撃		
アイスニードル		1/4
アクアエッジ		1/4
ウィンドカッター		
エタニティ・スォーム	M	
エターナル・ファイナリティ		
グレイブ		1/4
ファイアボール		1/4
フィアフルフレア		1/2
ライトニング		

シゼルの第二形態。破壊神ネレイドが体に乗り移っている状態。

攻撃／ 340 防御／ 300
知力／ 100 命中／ 180
回避／ 150 幸運／ 100
レベル／ 250 重量／ 5
状態異常：マヒ、衰弱
落：
盗：－
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	40
水	－	42
風	－	42
火	－	42
地	－	42
氷	－	42
雷	－	42
光	－	42
闇	－	42
元	－	30
時	－	50



No.235 S.RES 攻撃属性 闇

ネレイド

HP 300000
EXP 0
ガルド 0

特殊攻撃		
アブソリュート		1/4
サンダーブレード		
シューティングスター	H	
ソウルショット		
ダークフォース		
ナッシングナイト		
ブライティスト・ゲート	M	1/4
ブラッディハウリング	H	
ブルート		1/2
ホーリーランス		

シゼルに乗り移ったネレイドの本体。

攻撃／ 380 防御／ 300
知力／ 55 命中／ 120
回避／ 128 幸運／ 128
レベル／ 255 重量／ 5
状態異常：凍結、抵抗力減少
落：－
盗：－
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.254 S.RES 攻撃属性 闇

(ネレイド)

HP 160000
EXP 63000
ガルド 0

特殊攻撃		
転身連撃		
天下無双剣		1/2
レグルス乱舞		1/4
狐風拳		
波動掌		
四神乱舞		
エクスプロード	H	

ラシュアン村の近くにある道場の創始者レグルス。ネレイドの迷宮の最深部に出現する(P325参照)。

攻撃／ 500 防御／ 900
知力／ 100 命中／ 600
回避／ 110 幸運／ 200
レベル／ 70 重量／ 4
状態異常：毒
落：アワーグラス(70%)
リバースドール(70%)
盗：ルーンボトル(20%)
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	－	20
水	－	22
風	－	22
火	－	22
地	－	22
氷	－	22
雷	－	22
光	－	22
闇	－	22
元	－	20
時	－	20



No.255 S.RES 攻撃属性 闇

ネレイド

HP 160000
EXP 60000
ガルド 0

特殊攻撃		
アブソリュート		
エタニティスォーム	M	1/4
グランドダッシャー		
シューティングスター		1/2
ソウルショット		
ディストーション		1/4
ディレイ	M	
ブラッディハウリング		
ブルート		

レグルスに憑依しているネレイドの本体。攻撃することはできない。

攻撃／ 380 防御／ 300
知力／ 50 命中／ 180
回避／ 128 幸運／ 128
レベル／ 70 重量／ 5
状態異常：抵抗力減少
落：－
盗：－
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.59 RES 攻撃属性 地

ノーム

HP 16160
EXP 3000
ガルド 2

特殊攻撃		
滝グレイ鼻		
グランドダッシャー	M	
グレイ鼻		
皇王天翔衝		1/2
サモンフレンズ		
鼻沙雨		
ロックブレイク	H	

地晶霊の廃坑に出現するセレスティアの大晶霊(P193参照)。鼻を使った様々な特殊攻撃を行なってくる。

攻撃／ 150 防御／ 350
知力／ 100 命中／ 180
回避／ 144 幸運／ 100
レベル／ 58 重量／ 2
状態異常：－
落：ムーンクリスタル(100%)
ルーンボトル(100%)
盗：－
出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	－	76
水	－	60
風	10	－
火	－	60
地	－	100
氷	－	60
雷	－	60
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.147 ノクターナルフライ

攻撃属性 物



項目	値
HP	8000
EXP	566
ガルド	1600

攻撃／	450	防御／	500
知力／	52	命中／	140
回避／	100	幸運／	21
レベル／	50	重量／	0

状態異常：－

落：レモングミ(15%)

パイングミ(8%)

盗：レモングミ(70%)

出現地域：ファロース教会地下

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	50	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

特殊攻撃		
——		

ナイトウィングと同系統の蝶の姿をしたモンスター。能力値はナイトウィングよりも数段上だが攻撃手段に変化はなく、空中からストロー状の口を使った突き攻撃しかしてこない。ジャンプ攻撃を繰り返し出して攻撃すれば簡単に撃退できる。

No.68 ハーピー

攻撃属性 風



項目	値
HP	650
EXP	14
ガルド	66

攻撃／	83	防御／	120
知力／	20	命中／	90
回避／	0	幸運／	28
レベル／	9	重量／	0

状態異常：－

落：アップルグミ(15%)

スペクタクルズ(10%)

盗：－

出現地域：ミンツの岩山

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	30
風	30	－
火	30	－
地	－	－
氷	－	30
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

特殊攻撃		
——		

空中をゆっくりと飛び回る中型サイズのモンスター。通常攻撃は上空から3方向に飛ばす羽と急降下からの脚の一撃。リッドで迎撃するなら斬り→対空→斬りのコンビネーションが最適。その後に特技の虎牙破斬をキャンセルして出すのもいい。

No.242 ハーシェル

攻撃属性 物



項目	値
HP	840
EXP	0
ガルド	0

攻撃／	120	防御／	120
知力／	100	命中／	112
回避／	400	幸運／	90
レベル／	12	重量／	1

状態異常：－

落：－

盗：－

出現地域：セイファート神殿

防御属性		
属性	弱	強
物	－	70
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

特殊攻撃		
虎牙破斬		
散沙雨		
魔神剣		
魔神千裂破	H	
猛虎連撃破	M	
雷神剣		

リッドがセイファートの試練でエッグベアに姿を変えられているときに戦うことになる。魔神剣以外の特技は必ず基本技のコンボからキャンセルで使ってくるため大ダメージは避けられない。倒すことはほぼ不可能。

No.38 バイオレントバイパー

攻撃属性 物



項目	値
HP	4530
EXP	82
ガルド	440

攻撃／	200	防御／	270
知力／	0	命中／	124
回避／	90	幸運／	50
レベル／	25	重量／	1

状態異常：－

落：アップルグミ(15%)

ミックスグミ(10%)

盗：ミックスグミ(50%)

出現地域：霊峰ファロース

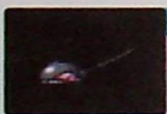
防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	40
風	－	－
火	－	－
地	－	40
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

特殊攻撃		
——		

噛みつきとしっぽの打撃で攻撃してくる。攻撃のリーチはあるが目標を射程に捕らえてから攻撃に移るまでの隙が大きく、連続攻撃で積極的に攻めれば反撃する間を与えずに倒せる。

No.22 パースビートル

攻撃属性 物



項目	値
HP	3400
EXP	92
ガルド	615

攻撃／	200	防御／	260
知力／	30	命中／	110
回避／	90	幸運／	50
レベル／	26	重量／	0

状態異常：毒

落：ミックスグミ(8%)

パナシーアボトル(8%)

盗：ミックスグミ(50%)

出現地域：

セレスティアフィールド1

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	30
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

特殊攻撃		
——		

しっぽの突き攻撃で毒状態を引き起こすことが特徴。攻撃判定の幅が狭い剣や槍をリッドに装備させていると、パースビートルの体が小さいために突き攻撃は当たらないことが多い。速攻は確実に武器が当たる斬り攻撃から始めるようにしよう。

No.224 パイレーツ

攻撃属性 物



項目	値
HP	3500
EXP	82
ガルド	380

攻撃／	200	防御／	270
知力／	50	命中／	110
回避／	90	幸運／	50
レベル／	25	重量／	1

状態異常：－

落：いか(20%)

まぐろ(20%)

盗：いか(80%)

出現地域：

インフェリアフィールド3

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	50
風	－	－
火	－	－
地	50	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

特殊攻撃		
——		

インフェリアの水辺付近にしか出現しない人型の前衛タイプモンスター。手に持ったダガーで斬りつけてくるが、多段ヒットする攻撃ではないので受けるダメージはたいして大きくない。とくに警戒する必要はなく、正面から力でねじ伏せてしまえばいい。

No.58 ハードホーン

攻撃属性 物



項目	値
HP	6200
EXP	115
ガルド	436

攻撃／	170	防御／	320
知力／	0	命中／	128
回避／	98	幸運／	50
レベル／	28	重量／	3

状態異常：－

落：アップルグミ(5%)

アースブレード(4%)

盗：アースブレード(20%)

出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	－	－
火	－	－
地	－	80
氷	－	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

特殊攻撃		
——		

パンチとキックの連続攻撃と角を使った突進を使ってくる。攻撃を食らうと大きく吹き飛ばされて隊列を乱されてしまうが、そのたびに隊列を整えていては敵に攻撃の機会を与えることになってしまう。吹き飛ばされた位置からすぐに攻撃へ移るようにしよう。

No.198 バッファロー

攻撃属性 物



項目	値
HP	9900
EXP	625
ガルド	1800

攻撃／	515	防御／	620
知力／	100	命中／	126
回避／	102	幸運／	40
レベル／	52	重量／	1

状態異常：－

落：オレンジグミ(25%)

盗：オレンジグミ(50%)

出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	70	－
闇	－	50
元	－	－
時	－	－

特殊攻撃		
ロングホーントレイン		

頭に生えた大きな角で攻撃してくる。攻撃を受けると大きく吹き飛ばされてしまう。すぐに戦列に復帰させてバッファローをくい止めなければ、接近戦の苦手な後衛の仲間が危険にさらされるので気を付けよう。また、高速で突っ込んでくる特殊攻撃のロングホーントレインは、必ずガードしてパーティの隊列を乱されないようにしよう。



No.23 バトラー

攻撃属性 物



H P 3400
EXP 54
ガルド 200

攻撃／	130	防御／	150
知力／	46	命中／	102
回避／	94	幸運／	34
レベル／	19	重量／	1

状態異常：－
落：スペクタクルズ(35%)
　　ブレッド(35%)
盗：スペクタクルズ(95%)
出現地域：
インフェリアフィールド3

特殊攻撃		
──		

インフェリアのフィールドにしか出現しない、格闘技を得意とする人型のモンスター。パンチとキックの連携を最高で3連続まで出してくる。動きが素早く積極的に攻撃してくるが、近づいてきたところをリッドやファラの連続攻撃で押し返せば倒すことは難しくない。

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.179 ハンター

攻撃属性 物



H P 3000
EXP 76
ガルド 224

攻撃／	200	防御／	180
知力／	83	命中／	122
回避／	92	幸運／	44
レベル／	22	重量／	1

状態異常：－
落：スペクタクルズ(10%)
　　レモングミ(5%)
盗：スペクタクルズ(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド5

特殊攻撃		
──		

攻撃目標から一定距離を保つように移動して、一画面ぶんほどの射程を持つ矢を放ってくる。接近してしまえばまともな反撃手段を持たない後衛タイプなので、ジャンプで矢をかわしながら一気に近づこう。また、戦闘レベルがハード以上の場合は矢を3連射してくるようになるので注意。

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.108 バルドヘッド

攻撃属性 物



H P 3800
EXP 94
ガルド 260

攻撃／	200	防御／	240
知力／	20	命中／	124
回避／	98	幸運／	50
レベル／	24	重量／	2

状態異常：－
落：アップルグミ(5%)
　　オレンジグミ(3%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド5

特殊攻撃		
グレイブ		

手にしたハンマーをブーメランのように飛ばしてくる前衛タイプ。晶霊術のグレイブを使えるので前衛と後衛のどちらでもやりこなすが、基本的に晶霊術を使う後衛タイプの敵と組んで出現することが多い。投げたハンマーは戻ってくる際にも攻撃判定があることに注意して、必ず攻撃をガードしたあとに反撃するように心掛けよう。

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.172 バンダースナッチ

攻撃属性 物



H P 12000
EXP 722
ガルド 2120

攻撃／	420	防御／	550
知力／	0	命中／	155
回避／	123	幸運／	50
レベル／	55	重量／	2

状態異常：－
落：トマト(20%)
　　ミラクルグミ(13%)
盗：トマト(90%)
出現地域：シゼル城

特殊攻撃		
──		

2連続のパンチ攻撃と背中から6発の弾を撃ち出す飛び道具で攻撃してくる。知力が低く晶霊術の援護は効果が大きい。アブソリュートやフリーズランサーなどの弱点属性を突く晶霊術で大ダメージを奪おう。

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	30	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	50	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.161 パワープラント

攻撃属性 地



H P 12000
EXP 145
ガルド 450

攻撃／	120	防御／	0
知力／	0	命中／	124
回避／	20	幸運／	50
レベル／	24	重量／	5

状態異常：－
落：レモングミ(8%)
　　バナナ(20%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：
インフェリアフィールド6

特殊攻撃		
──		

インフェリアの森林にしか出現しない超大型モンスター。口や背中から飛び道具を撃ち、体当たりで突進してくる。弱点は防御力と知力が共に0ということで、武器攻撃と晶霊術の両方が有効だ。パーティ全員で集中攻撃をかけて一気にダメージを奪おう。

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	80	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.165 ハンチバック

攻撃属性 物



H P 3900
EXP 115
ガルド 740

攻撃／	200	防御／	350
知力／	0	命中／	134
回避／	120	幸運／	50
レベル／	28	重量／	3

状態異常：－
落：レモングミ(10%)
　　パイングミ(3%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：氷晶霊の山

特殊攻撃		
──		

知力の低いモンスターなので晶霊術を有効に活用するといい。移動速度の遅さにつけ込めば詠唱時間を稼ぐことは難しくない。しかし、両手の爪を使った9ヒットする多段攻撃に気を付けること。ハンチバックに挟まれている位置で戦っていると、一瞬にして戦闘不能にされる恐れがある。

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	70
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.145 ハンガーブラット

攻撃属性 物



H P 8200
EXP 386
ガルド 1110

攻撃／	350	防御／	440
知力／	0	命中／	138
回避／	100	幸運／	50
レベル／	43	重量／	4

状態異常：－
落：レモングミ(10%)
　　タスクのにく(25%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：闇の洞窟

特殊攻撃		
──		

射程の長い貫通レーザーと体に隠している牙を伸ばしての攻撃が得意。動きは遅いが、ハンガーブラットの攻撃を食らうと大きく吹き飛ばされるために画面端へと追いつめられやすい。リッドを反対側へ移動させて敵の攻撃方向を分散させるといい。

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.0 バンデット

攻撃属性 物



H P 900
EXP 10
ガルド 36

攻撃／	40	防御／	60
知力／	55	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	7	重量／	1

状態異常：－
落：チーズ(30%)
　　シーブズマント(12%)
盗：チーズ(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド1

特殊攻撃		
──		

ラシュアンからミンツ周辺までのフィールドに出現する。ダガーで攻撃してくるが威力はそれほど高くない。とはいえパーティが成長していないゲーム序盤に遭遇する可能性が高く油断はできない。前衛が連続攻撃を仕掛けて後衛が晶霊術による援護するという基本的な戦術を忠実に行なおう。

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.10 ハンマースロアー

攻撃属性 物



HP	1000
EXP	21
ガルド	80

特殊攻撃		
グレイブ		

インフェリアのフィールドにのみ出現する。ハンマーを投げる通常攻撃はブーメランのような軌道を描くことが特徴。ハンマーの戻り際にも攻撃判定があるため必ずガードするように。このタイプの攻撃をする敵の中で、おそらく一番最初に遭遇するモンスターなので慣れておくといい。

攻撃／	82	防御／	120
知力／	50	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	12	重量／	2

状態異常：－
落：スペクタクルズ(25%)
　　アップルグミ(12%)
盗：スペクタクルズ(95%)
出現地域：
インフェリアフィールド2

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.128 ビーストオーガ

攻撃属性 物



HP	12000
EXP	625
ガルド	1600

特殊攻撃		
ボディプレス		1/2

同系統のモンスターの中で最高の能力値を持つ。攻撃パターンに変化は無く、大振りなパンチを主に使ってくる。攻撃力が高いとはいっても攻撃手段に乏しく、ビーストオーガと遭遇する段階まで成長したリッドたちを苦しめるほどではない。前衛の連続攻撃と後衛の晶霊術で一気に勝負を付けよう。

攻撃／	800	防御／	600
知力／	68	命中／	90
回避／	140	幸運／	30
レベル／	52	重量／	2

状態異常：－
落：レモングミ(15%)
　　スターメイス(10%)
盗：レモングミ(50%)
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	50
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.225 ヒアデス

RES　攻撃属性 物



HP	45000
EXP	4000
ガルド	30

特殊攻撃		
イラプション		
カースドオーラ		
グランドシェイク		
サンダーブレード		
デスフィンガー		1/2
フリーズランサー		

襲撃を受けたあとのアイメンで遭遇する（P225参照）。ラシュアンで戦ったときよりも数段パワーアップしているので慎重に戦ったほうがいい。ヒアデスのHPが1／2以下になると通常攻撃が強化されて2連続で出すようになる。

攻撃／	500	防御／	800
知力／	100	命中／	380
回避／	120	幸運／	140
レベル／	40	重量／	4

状態異常：－
落：メンタルバングル(100%)
　　たまご(100%)
盗：－
出現地域：
晶霊の棲む町アイメン

防御属性		
属性	弱	強
物	－	10
水	－	20
風	－	20
火	－	20
地	－	20
氷	－	20
雷	－	40
光	50	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.42 ビートビースト

攻撃属性 物



HP	6000
EXP	105
ガルド	615

特殊攻撃		
——		

セレスティアの森林地形にしか出現しない。カトルボーンやハンチバックと同じく、リーチは短いが最高で9ヒットまでする多段攻撃を使ってくる。体の大きさや移動速度の遅さから、こちらの攻撃はヒットさせやすく、挟まれないように戦うことを心掛ければそれほど恐い相手ではない。

攻撃／	200	防御／	290
知力／	0	命中／	127
回避／	110	幸運／	50
レベル／	27	重量／	3

状態異常：－
落：ビート(25%)
　　オレンジグミ(5%)
盗：ビート(80%)
出現地域：
セレスティアフィールド1

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	100
地	－	－
氷	－	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.233 ヒアデス

RES　攻撃属性 闇



HP	128000
EXP	30000
ガルド	0

特殊攻撃		
グランドシェイク		
グランドダッシャー		
グレイブ		
サンダーブレード		
チャージレーザー		
ハードボーン		
ブラッディハウリング	H	

バリル城の晶霊砲建設現場で遭遇する。破壊神ネレイドに乗り移られて異形の姿と化したヒアデス（P293参照）。過去2回の対戦時とは比べ物にならないほど強力に変貌している。

攻撃／	380	防御／	800
知力／	73	命中／	180
回避／	120	幸運／	65
レベル／	150	重量／	5

状態異常：マヒ、衰弱
落：－
盗：－
出現地域：バリル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	20
水	－	40
風	－	60
火	－	40
地	－	40
氷	－	60
雷	－	40
光	－	40
闇	－	40
元	－	20
時	－	20

No.111 ビッグフット

攻撃属性 氷



HP	9999
EXP	196
ガルド	1200

特殊攻撃		
グランドローラー		
フリーズランサー		

フリーズランサーやグランドローラーという味方全体を巻き込む特殊攻撃を使ってくる。これらの攻撃で端に追い込まれないように、リッドをダッシュで反対側へ移動させて挟み撃ちにするといい。攻撃には凍結の追加効果があるため、「フリーズチェック」の装備で予防しておくのを忘れないように。

攻撃／	280	防御／	300
知力／	32	命中／	90
回避／	120	幸運／	0
レベル／	34	重量／	4

状態異常：凍結
落：セージ(7%)
　　パイングミ(8%)
盗：－
出現地域：氷晶霊の山

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	80	－
地	－	－
氷	－	100
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.126 ピーケー

攻撃属性 物



HP	10000
EXP	510
ガルド	1155

特殊攻撃		
——		

晶霊術を使う後衛タイプのモンスターとパーティを組んで出現することが多い。装備している剣で2段攻撃をしてくるが、攻撃まえにわずかながら動かなくなる隙がある。そこを狙って攻撃を仕掛けるようにすればいい。安全性を優先するなら、敵の攻撃をガードしてから反撃に移る戦術が有効。

攻撃／	420	防御／	400
知力／	96	命中／	150
回避／	120	幸運／	50
レベル／	48	重量／	1

状態異常：－
落：スペクタクルズ(20%)
　　キルマフルーツ(13%)
盗：キルマフルーツ(90%)
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.229 ビリアルへい

攻撃属性 物



HP	5000
EXP	0
ガルド	0

特殊攻撃		
——		

装備している剣で攻撃してくるオーソドックスな前衛タイプ。セイファートの試練を受けている最中に戦うことになる。杖で殴ることしかできないシゼルを操作しての戦闘だが、休まず攻撃していればなんとか勝つことはできる。

攻撃／	145	防御／	160
知力／	100	命中／	100
回避／	100	幸運／	50
レベル／	13	重量／	1

状態異常：－
落：－
盗：－
出現地域：セイファート観測所

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.102 ファイアウォーリア
攻撃属性 火

HP	EXP	ガルド
13400	722	2600

特殊攻撃		
——		

距離による攻撃の死角はなく、離れていれば火球を撃ちだし、近くにいる相手には剣で襲いかかってくる。挟み撃ちで火球を飛ばす方向を分散させておき、属性の弱点を突くアブソリュートやブリザードなどでダメージを与えていこう。また、ファイアウォーリアが落とす「カオスシールド」は盾のなかで最高の防御力がある。まだ持っていないならぜひ入手しておきたい。

攻撃／	440	防御／	450
知力／	77	命中／	155
回避／	127	幸運／	28
レベル／	55	重量／	0

状態異常：－
落：カオスシールド(12%)
　レッドソディ(15%)
盗：レッドソディ(80%)
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	80	－
風	－	－
火	－	100
地	－	－
氷	80	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.105 ファイアフライヤー
攻撃属性 物

HP	EXP	ガルド
5500	264	850

特殊攻撃		
——		

攻撃頻度がかなり高く、大量に同時出現して周りを囲まれると非常に苦しい。広範囲を攻撃できるフリーズランサーで押し返すか、前衛の周りにイラプションで安全地帯を作るといい。リッドの攻撃は突きよりも斬りのほうが敵に当てやすいので覚えておくように。

攻撃／	280	防御／	410
知力／	83	命中／	98
回避／	90	幸運／	46
レベル／	38	重量／	0

状態異常：命中率減少
落：フレアボトル(10%)
盗：フレアボトル(60%)
出現地域：闇の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	20
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	50	－
闇	－	30
元	－	－
時	－	－



No.112 ファイアクラウド
攻撃属性 火

HP	EXP	ガルド
4800	657	1200

特殊攻撃		
——		

空中に浮かび炎の霧をまき散らす。直接攻撃よりも晶霊術で撃ち落としたほうが、ワープを使って逃げられる危険性を少なくできる。地上に落ちてきたところにリッドやファラを突っ込ませて連続攻撃を決めよう。また、ファイアクラウドの攻撃を受けると状態異常の追加効果が発動したときのグラフィックが出ることがあるが、ステータス異常が発生することはない。

攻撃／	350	防御／	300
知力／	100	命中／	126
回避／	146	幸運／	35
レベル／	53	重量／	0

状態異常：－
落：ビート(20%)
　フレアマント(2%)
盗：フレアマント(35%)
出現地域：ファロース教会地下

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	－	－
火	－	100
地	－	－
氷	75	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.236 ファルシアホーンズ
攻撃属性 物

HP	EXP	ガルド
5200	102	220

特殊攻撃		
スナイプゴート		

角を使った攻撃を食らうと大きく吹き飛ばされて隊列を崩されてしまう。連続攻撃を仕掛けるときは散沙雨のように敵を突き放す特技でフィニッシュし、技後の硬直に反撃を受ける危険性を少しでも減らそう。

攻撃／	160	防御／	230
知力／	100	命中／	115
回避／	90	幸運／	40
レベル／	25	重量／	1

状態異常：－
落：やまつの(35%)
　オレンジグミ(10%)
盗：やまつの(70%)
出現地域：雪峰ファロース

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.78 ファイアバード
攻撃属性 火

HP	EXP	ガルド
1800	58	128

特殊攻撃		
——		

空中を素早く飛び回り、脚の爪を使った切り裂きと体当たりで攻撃してくる。それほど頻繁に攻撃してくるモンスターではなく、反撃の機会はいくらでもある。ジャンプ攻撃や晶霊術で撃ち落としてからコンボを決めよう。

攻撃／	100	防御／	140
知力／	0	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	20	重量／	1

状態異常：－
落：トマト(20%)
　フランベルジュ(12%)
盗：トマト(95%)
出現地域：火晶霊の谷

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	30	－
風	－	－
火	－	100
地	－	－
氷	50	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.240 ファンガスネイル
攻撃属性 物

HP	EXP	ガルド
7650	82	256

特殊攻撃		
アイスニードル		
放電		

接近戦用の攻撃しか持たず、移動速度が非常に遅い。先手を取って攻撃することは容易で、リーチの長いリッドの突き攻撃を主体に連続技で押していけば簡単に倒すことができる。

攻撃／	300	防御／	450
知力／	75	命中／	120
回避／	150	幸運／	50
レベル／	25	重量／	1

状態異常：－
落：バナナ(18%)
　パイングミ(10%)
盗：バナナ(80%)
出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.214 ファイアバグ
攻撃属性 火

HP	EXP	ガルド
7800	825	860

特殊攻撃		
——		

地上をはって移動する小型のモンスター。積極的に攻撃目標へ近づき、前足の突きと発火する球体を飛ばして襲いかかってくる。晶霊術で攻撃するならフリーズランサーやアブソリュートなどの水属性のものが有効。一番の弱点は水属性攻撃だがスプレッドでは威力的に不安があるためだ。

攻撃／	420	防御／	450
知力／	0	命中／	138
回避／	100	幸運／	50
レベル／	63	重量／	1

状態異常：－
落：レモングミ(35%)
　フレアボトル(5%)
盗：レモングミ(75%)
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	75	－
風	－	－
火	－	80
地	－	－
氷	30	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.118 ファントム
攻撃属性 氷

HP	EXP	ガルド
3200	54	140

特殊攻撃		
——		

素早く空中を移動してパンチや口から吐くレーザーで攻撃してくる。攻撃のリーチは短く、単発ヒットしかしないので正面から殴り合っても危険はない。後衛の仲間が晶霊術で地上へ撃ち落としてから、前衛にコンボを決めさせれば楽に勝てる。

攻撃／	170	防御／	120
知力／	0	命中／	119
回避／	88	幸運／	50
レベル／	19	重量／	0

状態異常：－
落：アップルグミ(5%)
　オレンジグミ(3%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	70
雷	－	－
光	50	－
闇	－	100
元	－	－
時	－	－





No.103 攻撃属性 物

ファントムナイト

HP 12500
EXP 510
ガルド 1550

特殊攻撃
——

動きの素早い中型サイズのモンスター。単発ヒットの近距離攻撃をメインに使ってくるが、離れた位置から体当たりで突進してくることもある。晶霊術で動きを止めてから前衛を接近させれば安全。「オーダーシールド」を落としたときは、より防御力の高い「カオスシールド」に「ルーンボトル」を使って変化させてから装備するといい。

攻撃／ 480 防御／ 350
知力／ 0 命中／ 160
回避／ 190 幸運／ 0
レベル／ 48 重量／ 2
状態異常：－
落：ルーンボトル(15%)
オーダーシールド(8%)
盗：オーダーシールド(35%)
出現地域：アイフリードの島

防御属性		
属性	弱	強
物	-	10
水	-	-
風	-	-
火	-	-
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	50	-
闇	-	40
元	-	-
時	-	-



No.95 攻撃属性 物

フォリクルス

HP 5000
EXP 212
ガルド 755

特殊攻撃
サンダーブレード
ディープミスト

細長い胴体には当たり判定がなく、一番上の球状の頭部にしか攻撃がヒットしない。地上を移動しているが、空中を飛ぶ小型のモンスターだと思って戦うこと。戦闘時には球状の頭部から撃ってくる飛び道具に注意する。マヒ状態の追加効果があるので「パラライチェック」を装備して防止しておこう。

攻撃／ 400 防御／ 450
知力／ 40 命中／ 133
回避／ 93 幸運／ 50
レベル／ 33 重量／ 0
状態異常：マヒ
命中率減少
落：オレンジグミ(15%)
ストライクアクス(12%)
盗：－
出現地域：雷晶霊の遺跡

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	100	-
風	-	-
火	-	-
地	40	-
氷	-	-
雷	-	100
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.244 攻撃属性 物

フェイク

HP 10000
EXP 2100
ガルド 1050

特殊攻撃
ディストーション

非常に素早く移動するモンスターで、出現時から毒状態に陥っている。すべての属性にほぼ完璧な耐性があり、まともに戦って勝つことは難しい。攻撃よりも防御に重点を置いて毒のダメージで自滅するのを待とう。通常攻撃で引き起こされるマヒに注意すること。

攻撃／ 430 防御／ 0
知力／ 100 命中／ 900
回避／ 180 幸運／ 10
レベル／ 1 重量／ 1
状態異常：マヒ
落：ライフボトル(100%)
盗：パイングミ(50%)
出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	-	99
水	-	99
風	-	99
火	-	99
地	-	99
氷	-	99
雷	-	99
光	-	99
闇	-	99
元	-	98
時	-	99



No.150 攻撃属性 物

フォレストホーク

HP 1200
EXP 32
ガルド 112

特殊攻撃
——

空を飛ぶ中型サイズのモンスター。ゆっくりと近づいてきて上空から斜め下へ突進してくる。リッドのジャンプ攻撃や上空攻撃で地上へ打ち落としてから連続攻撃を決めよう。基本攻撃の連携からキャンセルしてつなげる特技は虎牙破斬が最適だ。

攻撃／ 80 防御／ 128
知力／ 65 命中／ 103
回避／ 80 幸運／ 37
レベル／ 15 重量／ 1
状態異常：－
落：アップルグミ(10%)
オレンジグミ(5%)
盗：オレンジグミ(95%)
出現地域：水晶霊の河

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	50	-
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.83 攻撃属性 風

フェザーマジック

HP 2650
EXP 82
ガルド 520

特殊攻撃
フィアフルフレア

空中からの急降下攻撃と羽を使った飛び道具という2種類の通常攻撃を持つ。追加効果で引き起こしてくる毒は「ポイズンチェック」や「リキュールボトル」などのアイテムを使って対処すればいい。また、特殊攻撃のフィアフルフレアはモンスター専用の晶霊術。詠唱を終えるまえにダメージを与えて発動を阻止しよう。

攻撃／ 210 防御／ 280
知力／ 50 命中／ 125
回避／ 90 幸運／ 28
レベル／ 25 重量／ 0
状態異常：毒
落：アップルグミ(15%)
グレートソード(13%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：雪峰ファロース

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	30
風	-	50
火	-	-
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.13 攻撃属性 雷

フライングソール

HP 3800
EXP 115
ガルド 520

特殊攻撃
——

舌を使った突き攻撃のリーチが長く、地上で殴り合いを挑むと押し負けることが多い。垂直ジャンプの下り際に攻撃をだして地上戦に付き合わないほうが得策。一気にダメージを奪いたいなら晶霊術でひるんだところに連続攻撃をたたき込めばいい。

攻撃／ 178 防御／ 286
知力／ 35 命中／ 126
回避／ 90 幸運／ 50
レベル／ 28 重量／ 3
状態異常：－
落：ミックスグミ(5%)
レモングミ(8%)
盗：ミックスグミ(35%)
出現地域：氷晶霊の山

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	-	35
地	-	-
氷	-	-
雷	-	50
光	50	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.209 攻撃属性 火

フェニックス

HP 11800
EXP 566
ガルド 1111

特殊攻撃
ファイアボール

空中を素早く移動して体当たりとキックで積極的に攻撃してくる。広範囲に攻撃判定があるフリーズランサーで牽制してから前衛を突っ込ませて攻撃しよう。氷属性の攻撃が非常に有効な反面、火属性による攻撃はまったく効果がないので注意。

攻撃／ 480 防御／ 500
知力／ 180 命中／ 150
回避／ 150 幸運／ 75
レベル／ 50 重量／ 1
状態異常：－
落：ミックスグミ(10%)
フレアボトル(15%)
盗：フレアボトル(80%)
出現地域：
インフェリアフィールド6

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	30	-
風	-	-
火	-	100
地	-	-
氷	100	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.226 攻撃属性 物

フライングポリープ

HP 6900
EXP 458
ガルド 1307

特殊攻撃
アクアエッジ

空中に浮かぶ肉塊。攻撃が貧弱なため、お世辞にも強いモンスターとは言えない。リッドの身長以上の高さに浮いているときは、こちらが地上にいる限り敵の近接攻撃であるひっかきが当たらない。地上へ打ち落とすときは、ジャンプ攻撃よりも地上から上空攻撃を行なうほうが安全性が高いということを覚えておこう。

攻撃／ 300 防御／ 460
知力／ 100 命中／ 146
回避／ 116 幸運／ 50
レベル／ 46 重量／ 1
状態異常：－
落：パイングミ(10%)
ミラクルグミ(3%)
盗：パイングミ(50%)
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	-	-
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	50	-
闇	-	100
元	-	-
時	-	-

No.44 ブラウンポット

攻撃属性 物



H P	800
EXP	12
ガルド	72

特殊攻撃		
——		

地上をゆっくりと移動する小型のモンスター。発生確率は低いが通常攻撃に毒の追加効果があるため、出現ダンジョンの探索まえに「パナシーアボトル」を少し多めに買っておくこと。それだけ注意すれば、基本攻撃のコンボで攻撃するだけでも楽に勝てる。

攻撃／	80	防御／	120
知力／	0	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	8	重量／	1

状態異常：毒
落：パナシーアボトル(15%)
　リキュールボトル(3%)
盗：パナシーアボトル(80%)
出現地域：望郷の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	−	−
地	−	−
氷	−	−
雷	−	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.206 ブリーブ

攻撃属性 物



H P	7000
EXP	858
ガルド	1900

特殊攻撃		
——		

地上を這うように移動する小型のモンスター。動きが速いうえに瞬間移動を使ってくるので狙いにくい。1回の攻撃チャンスにできるだけコンボをつないで大ダメージを与えるように心掛けよう。また、通常攻撃として使ってくる射程の長いレーザーに注意。口からレーザーを吐き出す動作が見えたらすぐにジャンプでかわすこと。

攻撃／	300	防御／	300
知力／	78	命中／	140
回避／	130	幸運／	28
レベル／	59	重量／	1

状態異常：−
落：レモングミ(35%)
　エリクシール(1%)
盗：エリクシール(20%)
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	−	−
地	−	50
氷	−	−
雷	50	−
光	−	50
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.86 ブラッドサッカー

攻撃属性 水



H P	3000
EXP	82
ガルド	418

特殊攻撃		
——		

通常攻撃はどれも単発ヒットで威力が低く、正面から戦いを挑んでもまず負けることはない。ただし、体が非常に小さいためにリッドの突き攻撃は空振りしてしまう。コンボは斬り攻撃の連携から始めるように心掛けよう。

攻撃／	210	防御／	240
知力／	78	命中／	127
回避／	100	幸運／	27
レベル／	25	重量／	0

状態異常：命中率減少
落：パナシーアボトル(10%)
盗：パナシーアボトル(80%)
出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	70
風	−	−
火	−	−
地	−	−
氷	−	−
雷	30	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.213 ブルーローパー

攻撃属性 物



H P	5540
EXP	82
ガルド	256

特殊攻撃		
エナジードレイン	H	

インフェリアのフィールドでしか出現しないモンスター。動きが鈍く特に注意するべき攻撃も持っていない。積極的に攻撃を仕掛けていけば問題なく勝つことができる。また、戦闘レベルがハード以上のときに使ってくるエナジードレインは、一度使用するとそれ以降、通常攻撃が当たった場合でもHPを回復してしまうようになる。

攻撃／	240	防御／	250
知力／	72	命中／	125
回避／	81	幸運／	52
レベル／	25	重量／	1

状態異常：−
落：レモングミ(10%)
　リキュールボトル(15%)
盗：レモングミ(75%)
出現地域：
インフェリアフィールド6

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	30	−
地	−	−
氷	−	−
雷	−	−
光	−	−
闇	−	20
元	−	−
時	−	−

No.37 ブラッドバイター

攻撃属性 物



H P	3500
EXP	50
ガルド	128

特殊攻撃		
——		

リーチは長いが攻撃を出すまでの隙が大きく、そこを狙って連続攻撃を決めれば安全にダメージを奪うことができる。知力が低いので後衛の仲間に晶霊術で援護させればさらに万全。連続攻撃さえ失敗しなければ、倒すのに手こずるような敵ではない。

攻撃／	160	防御／	180
知力／	0	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	18	重量／	1

状態異常：−
落：にんじん(35%)
　オレンジグミ(15%)
盗：オレンジグミ(40%)
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	30
火	−	−
地	−	30
氷	−	−
雷	−	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.164 ブルフロッグ

攻撃属性 水



H P	8400
EXP	158
ガルド	760

特殊攻撃		
散沙雨		

水晶霊の河に出現したキングフロッグと同系統のモンスター。行動パターンに変化はないが、攻撃力や防御力は大幅に上昇しているので油断はしないように。ジャンプからのキックや舌を使った散沙雨を使ってくるが、これらの攻撃をガードしてから反撃に移れば安全に倒すことができる。

攻撃／	360	防御／	398
知力／	58	命中／	140
回避／	100	幸運／	33
レベル／	20	重量／	2

状態異常：−
落：きゅうり(25%)
　パイングミ(8%)
盗：きゅうり(80%)
出現地域：アイフリードの島

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	80
風	−	−
火	−	50
地	−	−
氷	−	−
雷	50	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.199 ブリーズキーパー

攻撃属性 氷



H P	8000
EXP	537
ガルド	2500

特殊攻撃		
エアスラスト		

空中を飛びながら羽を飛ばしてきたり、急降下攻撃を仕掛けてくる。とくに注意しなければならないのは特殊攻撃の晶霊術で、離れた位置からエアスラストを連発されると苦戦を強いられる。仲間の作戦を「じゅつをつかわせるな」にして詠唱を邪魔させるか、集中攻撃で先に倒してしまおう。

攻撃／	380	防御／	480
知力／	128	命中／	90
回避／	100	幸運／	28
レベル／	49	重量／	0

状態異常：−
落：ミラクルグミ(10%)
盗：ミラクルグミ(30%)
出現地域：きらめきの塔

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	50
風	−	80
火	40	−
地	−	−
氷	−	−
雷	−	50
光	−	−
闇	40	−
元	−	−
時	−	−

No.151 プレイリーホーク

攻撃属性 物



H P	3000
EXP	76
ガルド	160

特殊攻撃		
——		

空を飛んでいるため自由に移動させると後衛の仲間が直接攻撃される危険がある。前衛のリッドやファラの上を通過されないように上空攻撃やジャンプ攻撃で必ず打ち落とすようにすること。戦闘開始直後から後衛が晶霊術で攻撃して、落ちてきたところに前衛がコンボを入れる作戦も有効。

攻撃／	150	防御／	220
知力／	77	命中／	92
回避／	77	幸運／	37
レベル／	22	重量／	1

状態異常：−
落：たまご(40%)
　アップルグミ(35%)
盗：たまご(95%)
出現地域：霊峰ファロース

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	−	−
地	−	−
氷	−	−
雷	−	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−



No.162 ブローズヘアー

攻撃属性 水



HP	6500
EXP	229
ガルド	1320

特殊攻撃
——

地上を飛び跳ねて素早く移動し、発達した後ろ脚を使ったキックで攻撃してくる。2種類あるキックはどちらも単発ヒットの攻撃。ガード後に確実に反撃していけば苦戦はしない。

攻撃／	350	防御／	450
知力／	0	命中／	136
回避／	100	幸運／	50
レベル／	36	重量／	0

状態異常：－
落：にんじん(25%)
パイングミ(5%)
盗：にんじん(80%)
出現地域：
セレスティアフィールド5

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	80	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	50
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.217 ヘルカイト

攻撃属性 火



HP	11200
EXP	722
ガルド	3333

特殊攻撃
エクスプロード
ファイアショット
ファイアボール

空中を飛び回り、特殊攻撃のファイアショットや晶霊術で攻撃してくる。戦闘では攻撃力の高いエクスプロードを使わせないように狙うことが重要。ヘルカイトが晶霊術の詠唱を始めたのが見えたら、素早くダッシュで接近してジャンプ攻撃や上空攻撃で地上に撃ち落とすように心掛けよう。

攻撃／	550	防御／	650
知力／	150	命中／	155
回避／	130	幸運／	90
レベル／	60	重量／	1

状態異常：－
落：セージ(10%)
レッドセージ(8%)
盗：－
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	70	－
風	－	－
火	－	100
地	－	－
氷	100	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.190 フロートドラゴン

攻撃属性 水



HP	9600
EXP	510
ガルド	1440

特殊攻撃
——

しっぽを使った突きと、口から飛ばす泡で引き起こしてくる衰弱の状態異常に注意。「ポイズンチェック」や「リキュールボトル」を使って予防処置をしておこう。前衛の援護には知力の低さと耐性の弱さという2つの弱点を同時に突ける雷属性の晶霊術サンダーブレードが適している。

攻撃／	340	防御／	580
知力／	0	命中／	130
回避／	100	幸運／	50
レベル／	48	重量／	1

状態異常：衰弱
落：パイングミ(10%)
ミラクルグミ(5%)
盗：ミラクルグミ(25%)
出現地域：沈没船

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	100
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.139 ヘルハウンド

攻撃属性 物



HP	3900
EXP	74
ガルド	430

特殊攻撃
——

攻撃手段を1つしか持っておらず、ひたすらダッシュからの噛みつきを繰り返してくる。噛みつきをガードしてから反撃すれば苦戦するようなことはない。特技は使わずにTPを節約して、基本攻撃の連携だけで倒してしまおう。

攻撃／	240	防御／	280
知力／	53	命中／	124
回避／	80	幸運／	16
レベル／	24	重量／	1

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
オレンジグミ(8%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：雪峰ファロース

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	－	－
火	－	90
地	－	－
氷	－	70
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.107 ヘヴィリフター

攻撃属性 物



HP	2800
EXP	50
ガルド	111

特殊攻撃
グレイブ

手にしたハンマーをブーメランのように投げてくる。出現場所が同タイプのモンスターである、ハンマースロアーと一部重なっている。行動パターンはほぼ変わらないが、能力値はヘヴィリフターのほうが上。両者を間違えると痛い目を見るので気を付けるように。

攻撃／	120	防御／	180
知力／	50	命中／	108
回避／	76	幸運／	50
レベル／	18	重量／	2

状態異常：－
落：アップルグミ(12%)
パスタ(35%)
盗：アップルグミ(75%)
出現地域：
インフェリアフィールド2

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.93 ポアス

攻撃属性 物



HP	580
EXP	16
ガルド	40

特殊攻撃
——

空中をゆっくりと移動する小型モンスター。通常攻撃として使ってくる体当たりの威力は低く、少しばかり食らったところで大きなダメージを受けることはない。反撃を恐れずにこちらから積極的に攻撃を仕掛けていけばいい。

攻撃／	50	防御／	40
知力／	0	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	10	重量／	0

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
オレンジグミ(8%)
盗：－
出現地域：望郷の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	50	－
闇	－	50
元	－	－
時	－	－

No.21 ヘビースネーク

攻撃属性 物



HP	5500
EXP	115
ガルド	400

特殊攻撃
——

動きが非常に遅い中型サイズのモンスター。反撃する暇を与えず積極的に連続攻撃を仕掛けていこう。また、ファラの武器である「ボーンナックル」はこのモンスターしか落とさない。その後の戦闘が楽になるので、セレスティアへ渡った直後に入手しておきたい。

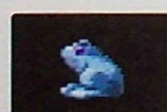
攻撃／	196	防御／	280
知力／	35	命中／	128
回避／	116	幸運／	50
レベル／	28	重量／	4

状態異常：－
落：タスクのにく(20%)
ボーンナックル(10%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：
セレスティアフィールド1

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.154 ポイズントード

攻撃属性 水



HP	4320
EXP	94
ガルド	260

特殊攻撃
——

攻撃に毒の追加効果を持っていることが唯一の注意点だが、このモンスターと遭遇するころにはファラが解毒功を修得しているので大きな問題ではないはず。戦闘ではジャンプキックや舌を使った突きで攻撃してくるが、どれも大して威力はない。リッドの連続攻撃であっさりと倒せるはずだ。

攻撃／	190	防御／	295
知力／	49	命中／	124
回避／	90	幸運／	47
レベル／	20	重量／	0

状態異常：毒
落：レモングミ(8%)
パイングミ(5%)
盗：レモングミ(70%)
出現地域：アイフリードの島

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.90 ホーネット

攻撃属性 物



H P	900
EXP	42
ガルド	120

特殊攻撃		
——		

パロールシャンバール近辺の森林、砂漠と風晶霊の洞窟で出現する飛行タイプの小型モンスター。高速移動で詰め寄ってきたあとに針を撃ち下ろしてくる。針を食らうと毒状態に陥ってしまうが、接近してきたところをタイミング良く対空技で攻撃すれば、針を放つまえに打ち落とすことができる。

攻撃／	210	防御／	170
知力／	52	命中／	77
回避／	0	幸運／	21
レベル／	17	重量／	0

状態異常：毒
落：パナシーアボトル(12%)
盗：パナシーアボトル(75%)
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	−	−
地	−	−
氷	−	−
雷	−	50
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.25 ボルテック

攻撃属性 物



H P	1800
EXP	85
ガルド	181

特殊攻撃		
——		

シャンバール近辺の夜の平原や火晶霊の谷に出現する火の玉。小型で移動が早いため、すぐに接近されてしまうが、攻撃が体当たりだけなので恐れることはない。浮いているところをジャンプ攻撃などで空中からたたき落とし、コンボを決めて一気に片づけよう。

攻撃／	120	防御／	210
知力／	80	命中／	122
回避／	96	幸運／	67
レベル／	23	重量／	0

状態異常：−
落：フレアボトル(12%)
盗：フレアボトル(95%)
出現地域：火晶霊の谷

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	40	−
風	−	−
火	−	80
地	−	−
氷	40	−
雷	−	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.155 ボーンナイト

攻撃属性 闇



H P	2950
EXP	50
ガルド	158

特殊攻撃		
骨人剣		
骨人四連撃	H	

パロール近辺の夜の森林と風晶霊の洞窟で出現するガイコツ剣士。通常攻撃の斬りと突きに加え、飛び道具の骨人剣を放ってくる。戦闘レベルがハード以上になると使用してくる骨人四連撃は、ダッシュからの3連突き＋骨人剣。ダッシュしてきたところをジャンプでかわすか、遠距離からの先制攻撃でツブしてしまおう。

攻撃／	180	防御／	200
知力／	0	命中／	138
回避／	100	幸運／	50
レベル／	18	重量／	1

状態異常：−
落：ポテト(18%)
ニンブルレイピア(10%)
盗：ニンブルレイピア(50%)
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	−	−
地	−	−
氷	−	−
雷	−	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.12 マーキングプラント

攻撃属性 物



H P	1500
EXP	21
ガルド	82

特殊攻撃		
——		

王都インフェリア近辺の森林とモルル農地に出現する小型モンスター。動きは遅く、通常攻撃として使ってくる触手を使った突きは、毒状態を誘発する可能性がある。また、放物線状に飛ばしてくる胞子は使用頻度は少ないものの、滞空時間が長いため厄介な攻撃だ。胞子を飛ばしたときは、消えるまで待ってから攻め込もう。

攻撃／	82	防御／	120
知力／	35	命中／	80
回避／	70	幸運／	36
レベル／	12	重量／	1

状態異常：毒
落：パナシーアボトル(5%)
レタス(30%)
盗：パナシーアボトル(95%)
出現地域：モルル農地

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	50
風	−	−
火	80	−
地	−	50
氷	−	−
雷	−	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.200 ホムンクルス

攻撃属性 闇



H P	15000
EXP	229
ガルド	890

特殊攻撃		
——		

バリル城で出現するゾンビ。近距離のパンチ攻撃を主に使ってくる。移動速度は遅いが、攻撃と移動をかねたショルダータックルがあるので、距離が離れているときでも油断は禁物。コンボは入りやすいがHPが高いため、1回のコンボで仕留めるのは難しい。一連のコンボのあとはきっちりとガードをかため、反撃に備えよう。

攻撃／	350	防御／	320
知力／	0	命中／	135
回避／	100	幸運／	50
レベル／	35	重量／	1

状態異常：−
落：パンヤめん(15%)
ラベンダー(1%)
盗：−
出現地域：バリル城

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	50
風	−	50
火	50	−
地	−	−
氷	−	50
雷	−	80
光	50	−
闇	−	80
元	−	−
時	−	−

No.220 マーダー

攻撃属性 物



H P	7200
EXP	115
ガルド	550

特殊攻撃		
——		

チャットの小屋のダンジョンにのみ出現する巨大ロボット。腕から放たれるマシンガンと胸部からの極太レーザーを通常攻撃として使ってくる。空中に浮いているため、突きなどの低い位置を狙う攻撃は当たらない。コンボを入れるときは、高い位置を攻撃する技を中心に使おう。

攻撃／	280	防御／	220
知力／	50	命中／	128
回避／	128	幸運／	50
レベル／	28	重量／	4

状態異常：−
落：レモングミ(13%)
パイングミ(10%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：
チャットの小屋地下

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	70	−
風	−	−
火	−	70
地	−	−
氷	−	70
雷	70	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.74 ポルターガイスト

攻撃属性 物



H P	2500
EXP	76
ガルド	190

特殊攻撃		
——		

シャンバール近辺の平原と森林で夜にのみ出現する小型のモンスター。一定の距離を保ちながら、上空からハンマーを山なりに投げてくる。上から斜め下に3方向の飛び道具を撃ってくることもあるが、使用頻度が低く、状態異常を引き起こすわけでもないので警戒の必要はない。ダッシュでハンマーをかいくぐりながら接近し、ジャンプ攻撃や対空技からコンボにつなごう。

攻撃／	150	防御／	160
知力／	0	命中／	122
回避／	94	幸運／	50
レベル／	22	重量／	0

状態異常：−
落：アップルグミ(15%)
オレンジグミ(8%)
盗：アップルグミ(95%)
出現地域：
インフェリアフィールド3

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	50	−
地	−	−
氷	−	50
雷	−	−
光	50	−
闇	−	100
元	−	−
時	−	−

No.53 マイコニド

攻撃属性 物



H P	2200
EXP	36
ガルド	90

特殊攻撃		
——		

王都インフェリア近辺の森とモルル農地に出現するキノコの怪物。リング状のレーザー、飛びつきながらの噛みつき、口から吐き出す胞子で攻撃してくる。動きが遅く攻撃頻度が低いので正面から切り込んでコンボをたたき込んでいけば問題なく倒せる。

攻撃／	110	防御／	150
知力／	0	命中／	90
回避／	50	幸運／	50
レベル／	16	重量／	2

状態異常：毒
落：とうふ(25%)
コルセスカ(8%)
盗：とうふ(90%)
出現地域：モルル農地

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	−	−
地	−	−
氷	−	−
雷	−	−
光	50	−
闇	−	50
元	−	−
時	−	−



No.174 マウントワーム

攻撃属性 物



HP	8350
EXP	184
ガルド	810

特殊攻撃		
——		

きらめきの塔の近辺に出現する中型モンスター。動きは遅く、最高で3ヒットする噛みつきと、口から吐き出す糸で攻撃してくる。糸を食らうと命中率低下状態になる恐れがあるので、攻撃後は一度離れるか、強力なコンボで一気にたたみ込むようにしたい。

攻撃／ 400 防御／ 470
知力／ 58 命中／ 127
回避／ 100 幸運／ 61
レベル／ 20 重量／ 1
状態異常：命中率減少
落：レモングミ(10%)
ミラクルグミ(6%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：
インフェリアフィールド7

防御属性		
属性	弱	強
物	–	–
水	–	50
風	–	–
火	–	–
地	–	50
氷	–	–
雷	50	–
光	–	–
闇	–	–
元	–	–
時	–	–

No.61 マッドマン

攻撃属性 地



HP	7500
EXP	166
ガルド	928

特殊攻撃		
——		

雷晶霊の遺跡のみに出現するモンスター。移動速度は極めて遅く、攻撃は両手を使ってはたく連続攻撃とかじりつきだけなので、とくに警戒するべきところはない。小細工なしで正面から切り込んでコンボを決めよう。

攻撃／ 300 防御／ 410
知力／ 0 命中／ 132
回避／ 97 幸運／ 50
レベル／ 32 重量／ 3
状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
ポテト(25%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：雷晶霊の遺跡

防御属性		
属性	弱	強
物	–	–
水	–	–
風	–	–
火	–	–
地	–	50
氷	–	–
雷	–	–
光	50	–
闇	–	50
元	–	–
時	–	–

No.55 マクスウェル

RES 攻撃属性 元



HP	34000
EXP	34002
ガルド	0

特殊攻撃		
インディグネイション		
サイクロン		
トラクタービーム		
ブライティスト・ゲート	H	1/2
マクスウェル・ロアー		1/4
メテオスォーム		
ロックブレイク		

ファロース教会の地下で戦うことになる元素の大晶霊(P279参照)。

攻撃／ 400 防御／ 2100
知力／ 100 命中／ 300
回避／ 50 幸運／ 100
レベル／ 105 重量／ 1
状態異常：－
落：フェアリィリング(100%)
ゴッドウェポン(100%)
盗：エリクシール(100%)
出現地域：ファロース教会地下

防御属性		
属性	弱	強
物	–	50
水	–	–
風	–	–
火	–	–
地	–	–
氷	–	–
雷	–	–
光	–	–
闇	–	–
元	–	30
時	–	–

No.32 マホガニー

攻撃属性 地



HP	850
EXP	16
ガルド	36

特殊攻撃		
——		

ラシュアン村周辺の森林やモルル奥地に出現する木の大型モンスター。移動速度が遅く、根っこによる通常攻撃を狙ってくる。まれに上空に向かってリンゴをばらまく攻撃を仕掛けてくるが、接近戦で連続的に攻撃し続けていれば使わせる間もなく倒せる。

攻撃／ 52 防御／ 100
知力／ 71 命中／ 88
回避／ 70 幸運／ 53
レベル／ 10 重量／ 4
状態異常：－
落：アップルグミ(8%)
トマト(40%)
盗：トマト(95%)
出現地域：モルル奥地

防御属性		
属性	弱	強
物	–	–
水	–	50
風	–	–
火	50	–
地	–	30
氷	–	–
雷	–	–
光	–	–
闇	–	–
元	–	–
時	–	–

No.114 マックァツィン

攻撃属性 水



HP	8630
EXP	484
ガルド	1200

特殊攻撃		
——		

沈没船で出現する小型のエビ型モンスター。特技を持たず、通常攻撃は飛びつきとハサミによるパンチのみ。ハサミのパンチに比べて飛びつきの射程がやや長いが、近づいたときに立ち止まらずにすかさず攻撃すれば、技そのものを出させずにすむ。

攻撃／ 380 防御／ 500
知力／ 50 命中／ 147
回避／ 120 幸運／ 8
レベル／ 47 重量／ 1
状態異常：－
落：えび(35%)
アップルグミ(15%)
盗：アップルグミ(95%)
出現地域：沈没船

防御属性		
属性	弱	強
物	–	–
水	–	80
風	–	–
火	–	50
地	–	–
氷	–	–
雷	50	–
光	–	–
闇	–	–
元	–	–
時	–	–

No.71 マンティコア

攻撃属性 物



HP	2200
EXP	32
ガルド	100

特殊攻撃		
——		

水晶霊の河に出現するライオンのようなモンスター。口から吐き出すレーザーと、前足を使ったパンチ、飛びつきが攻撃方法。貫通するレーザーは後方にいる味方にまで被害がおよぶので、前衛のキャラクターは積極的に前に出て攻撃し続けたほうがいい。

攻撃／ 120 防御／ 160
知力／ 0 命中／ 95
回避／ 50 幸運／ 50
レベル／ 15 重量／ 0
状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
オレンジグミ(10%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：水晶霊の河

防御属性		
属性	弱	強
物	–	–
水	–	–
風	–	–
火	–	80
地	–	–
氷	–	–
雷	–	80
光	–	80
闇	–	–
元	–	–
時	–	–

No.15 マッドイール

攻撃属性 地



HP	4500
EXP	54
ガルド	80

特殊攻撃		
——		

バロール付近の水辺と、風晶霊の空洞に出現するウナギのモンスター。舌を使った突きと地中に頭を潜らせてからの舌突きの2種類の攻撃方法を持つ。どちらも射程に大差ないので、同じ技として考えても問題はない。正面から切り込んでコンボを決めよう。

攻撃／ 170 防御／ 190
知力／ 56 命中／ 119
回避／ 89 幸運／ 33
レベル／ 19 重量／ 3
状態異常：－
落：パナシーアボトル(12%)
キルマフルーツ(25%)
盗：キルマフルーツ(80%)
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	–	–
水	–	80
風	–	–
火	–	–
地	–	50
氷	–	–
雷	30	–
光	–	–
闇	–	–
元	–	–
時	–	–

No.56 ミスト

攻撃属性 物



HP	3600
EXP	181
ガルド	876

特殊攻撃		
——		

ティンシア近辺の平原と雷晶霊の遺跡に出現する小型のモンスター。地をはうように移動している。接近すると発光し、時間が経過すると炎が拡大する。この行動そのものが攻撃で、歩き以外の動作で触れるとダメージを受ける。本体に接触しなければダメージを受けることはないので、遠くから晶霊術や特技で攻撃しよう。

攻撃／ 180 防御／ 350
知力／ 30 命中／ 113
回避／ 100 幸運／ 67
レベル／ 33 重量／ 0
状態異常：－
落：リキュールボトル(13%)
スペクタクルズ(25%)
盗：スペクタクルズ(90%)
出現地域：雷晶霊の遺跡

防御属性		
属性	弱	強
物	–	–
水	20	–
風	–	–
火	50	–
地	–	–
氷	–	–
雷	–	–
光	–	–
闇	–	–
元	–	–
時	–	–

No.193 ミスリルゴーレム



攻撃属性 地

HP	11100
EXP	858
ガルド	6000

特殊攻撃
——

シゼル城で出現する中型サイズのモンスターで、動きは遅い。大きく踏み込みながらのパンチと舌を使った3段攻撃が主な攻撃方法。距離が離れているときは、鉄球を山なりに投げてくるので、ジャンプ攻撃で攻め込むのは難しい。ダッシュで距離を詰めてコンボにつなごう。なおこの鉄球は、HPが1/2以下になると2個連続で投げてくるようになる。

攻撃/	750	防御/	350
知力/	0	命中/	75
回避/	225	幸運/	95
レベル/	55	重量/	4

状態異常：−
落：レモングミ(15%)
　ミラクルグミ(8%)
盗：レモングミ(90%)
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	75
風	−	75
火	−	75
地	−	75
氷	−	75
雷	50	−
光	−	75
闇	−	75
元	−	−
時	−	−

No.54 ミニコイド



攻撃属性 物

HP	600
EXP	21
ガルド	50

特殊攻撃
——

王都インフェリア周辺の森林とモルル農地に出現する小型のキノコ。リング状のビームと毒ガス、多段ヒットする飛びつきながらのかみつきが攻撃方法。どの攻撃も毒状態を誘発する可能性があるため、接近戦になったらきっちりとガードしてから反撃しよう。

攻撃/	90	防御/	90
知力/	67	命中/	102
回避/	92	幸運/	64
レベル/	12	重量/	1

状態異常：毒
落：とうふ(5%)
盗：とうふ(90%)
出現地域：モルル農地

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	−	−
地	−	−
氷	−	−
雷	−	−
光	50	−
闇	−	50
元	−	−
時	−	−

No.223 ミラージュナイツ



攻撃属性 物

HP	12000
EXP	1225
ガルド	1364

特殊攻撃
ファイアボール
ディープミスト

ネレイドの迷宮に出現するモンスター。ワープで移動しつつ、ファイアーボールとディープミストを使ってくる。上空に浮きながら攻撃してくるため、コンボを入れるときは一度ジャンプ攻撃などで打ち落とす必要がある。なおネレイドの迷宮では1人で戦うことになるので(P323参照)、状況次第では逃げることも必要だ。

攻撃/	300	防御/	550
知力/	152	命中/	100
回避/	100	幸運/	50
レベル/	62	重量/	1

状態異常：命中率減少
落：レモングミ(18%)
　ピヨハン(1%)
盗：レモングミ(95%)
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	−	50
地	−	50
氷	−	−
雷	−	50
光	−	100
闇	−	50
元	−	−
時	−	−

No.7 メイジ



攻撃属性 水

HP	850
EXP	22
ガルド	80

特殊攻撃
アシッドレイン
ディープミスト

モルルと王都インフェリア付近の平原で出現する晶霊術士。攻撃は杖で殴るのみで、補助タイプの晶霊術を使用するのが基本的な行動。移動速度が遅いため、メイジ自体からダメージを受けることはほとんどない。直接的なダメージを受ける心配がないので、ほかの敵を優先して狙ってもいいだろう。

攻撃/	77	防御/	80
知力/	65	命中/	50
回避/	50	幸運/	50
レベル/	11	重量/	1

状態異常：命中率減少
　抵抗力減少
落：レモン(35%)
　アップルグミ(15%)
盗：レモン(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド2

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	−	−
地	−	−
氷	−	−
雷	−	50
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.141 メガデス



攻撃属性 闇

HP	9600
EXP	458
ガルド	1450

特殊攻撃
エクスプロード
ダークフォース

闇の洞窟とアイフリードの墓に出現する死神。ワープで移動しながら晶霊術のダークフォースとエクスプロードで攻撃してくる。主に同時に出現した仲間のモンスターを援護しているが、接近時は詠唱時間2倍状態を引き起こす鎌を振り回して積極的に攻撃してくる厄介な相手。ワープで逃げられないように、一度捕らえたら連続的にダメージを与えること。

攻撃/	420	防御/	460
知力/	80	命中/	150
回避/	120	幸運/	50
レベル/	46	重量/	0

状態異常：詠唱時間2倍
落：パープルソディ(4%)
　ベルベーヌ(3%)
盗：パープルソディ(70%)
出現地域：アイフリードの墓

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	50	−
地	−	−
氷	−	−
雷	−	−
光	80	−
闇	−	100
元	−	−
時	−	−

No.149 メタリカ



攻撃属性 物

HP	4600
EXP	537
ガルド	1911

特殊攻撃
——

闇の洞窟とアイフリードの墓に出現する小さな火の玉。動きは遅く、体当たりしかしないのでそれほど怖い存在ではない。しかし詠唱時間2倍状態を引き起こすので、前衛のキャラクターはメタリカが味方後衛に近づかないように、追い返す必要がある。

攻撃/	340	防御/	400
知力/	80	命中/	100
回避/	100	幸運/	67
レベル/	49	重量/	0

状態異常：詠唱時間2倍
落：レモングミ(12%)
　パイングミ(6%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：アイフリードの墓

防御属性		
属性	弱	強
物	−	20
水	50	−
風	−	−
火	−	100
地	−	−
氷	−	−
雷	−	−
光	50	−
闇	−	100
元	−	−
時	−	−

No.72 メデューサ



攻撃属性 物

HP	9500
EXP	657
ガルド	2320

特殊攻撃
——

レグルスの丘の地下とアイフリードの墓に出現する標準サイズのモンスター。パンチかしっぽを使った通常攻撃のうち、4連打のしっぽ攻撃は空中に浮かされてしまうのでむやみに接近戦を挑むのは危険。ダッシュ攻撃からコンボや晶霊術などの追い打ちを狙うといいだろう。なお遠距離で口から吐き出される液体は、触れると高確率で凍結状態になるので、「リキュールボトル」を使っておきたい。

攻撃/	380	防御/	410
知力/	80	命中/	153
回避/	133	幸運/	50
レベル/	53	重量/	2

状態異常：凍結
落：パナシーアボトル(18%)
　リバヴィウサー(1%)
盗：パナシーアボトル(90%)
出現地域：アイフリードの墓

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	80
風	−	−
火	−	50
地	−	−
氷	50	−
雷	50	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−

No.169 メルティングポット



攻撃属性 物

HP	3500
EXP	50
ガルド	120

特殊攻撃
——

風晶霊の洞窟に出現する小型のモンスター。攻撃の舌突きと毒ガスはどちらも射程は短いが、毒状態を誘発する可能性があるので、不用意に近づきたくない。移動速度は遅いため、遠距離から晶霊術をメインに攻撃すれば安全だ。接近戦は晶霊術からの追い打ちの手段として考えよう。

攻撃/	180	防御/	200
知力/	0	命中/	118
回避/	88	幸運/	50
レベル/	18	重量/	1

状態異常：毒
落：ライフボトル(10%)
盗：ライフボトル(50%)
出現地域：風晶霊の空洞

防御属性		
属性	弱	強
物	−	−
水	−	−
風	−	−
火	−	50
地	50	−
氷	−	50
雷	−	−
光	−	−
闇	−	−
元	−	−
時	−	−



No.41 モンク

攻撃属性 物



H P	500
EXP	8
ガルド	12

特殊攻撃
——

レグルス道場のイベント戦闘で、リッドが1人で相手をすることになる(P105参照)。移動速度が遅く、攻撃も単発のパンチとキックのみなので、とくに警戒する必要はない。HPも低いので力任せに斬り込んで、コンボで一気に片づけてしまおう。

攻撃／	42	防御／	10
知力／	46	命中／	100
回避／	40	幸運／	34
レベル／	7	重量／	1

状態異常：－
落：－
盗：－
出現地域：レグルス道場

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.167 ラファール

攻撃属性 風



H P	4500
EXP	70
ガルド	150

特殊攻撃
——

火晶霊の谷に出現する飛行タイプのモンスター。特技を持たず、攻撃は接近時のパンチのみ。近づいて絶え間なく攻撃していれば負けることはない。コンボでダメージを与える場合は、相手が吹き飛ばないように対空技から始動するコンボを使おう。

攻撃／	100	防御／	180
知力／	100	命中／	100
回避／	96	幸運／	50
レベル／	21	重量／	3

状態異常：－
落：オレンジグミ(8%)
　パナシーアボトル(5%)
盗：オレンジグミ(60%)
出現地域：火晶霊の谷

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	50
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.121 ラーナ

攻撃属性 物



H P	4500
EXP	166
ガルド	620

特殊攻撃
——

セレスティアのティンシア、ジイニ近辺の平原で出現する小型モンスター。ワープが主な移動手段で、移動速度は速い。体当たりと貫通するレーザーで攻撃してくる。味方が密集しているところを狙って接近してくるので、味方の近くで待ちかまえ、ワープで出現したところを狙い打ちしよう。

攻撃／	240	防御／	380
知力／	78	命中／	132
回避／	92	幸運／	28
レベル／	32	重量／	1

状態異常：－
落：レモングミ(13%)
　ミラクルグミ(4%)
盗：バナナ(80%)
出現地域：
セレスティアフィールド4

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	50
氷	－	－
雷	－	－
光	－	50
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.221 ラミア

攻撃属性 水



H P	10000
EXP	410
ガルド	1412

特殊攻撃
アクアエッジ

アイフリードの洞窟に出現する。接近時はパンチとしっぽの通常攻撃、遠距離では晶霊術のアクアエッジを使い分けてくる。こちらのジャンプ攻撃に対処できる技がアクアエッジだけなので、前方ジャンプ攻撃から特技につなぐコンボが有効。反対に、正面からダッシュで近づくと、高確立でアクアエッジで止められてしまう。

攻撃／	420	防御／	450
知力／	100	命中／	160
回避／	140	幸運／	60
レベル／	41	重量／	2

状態異常：－
落：ライフボトル(12%)
　ベルベース(1%)
盗：ライフボトル(60%)
出現地域：アイフリードの洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	100
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.116 ラウカマール

攻撃属性 物



H P	16000
EXP	791
ガルド	2222

特殊攻撃
エアスラスト
フォースレーザー

シゼル城に出現する標準サイズのモンスター。遠距離からフォースレーザーとエアスラストで攻撃してくる。近距離では単発の通常攻撃を放つが、その攻撃頻度は低いので、ダッシュなどで懐に飛び込み、コンボをつなげてこっそりとHPを奪うといい。ただしHPが高いので、一気に仕留めようとすると他の敵の攻撃を受けることがある。

攻撃／	600	防御／	600
知力／	83	命中／	120
回避／	0	幸運／	46
レベル／	57	重量／	0

状態異常：－
落：ミラクルグミ(15%)
　カイザーナックル(20%)
盗：カイザーナックル(35%)
出現地域：シゼル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	50
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	50	－
闇	－	90
元	－	－
時	－	－

No.91 リパーシックル

攻撃属性 物



H P	2950
EXP	82
ガルド	450

特殊攻撃
——

セレスティアのフィールドや地晶霊の廃坑に棲息する小型モンスター。小型で浮遊しているため、コンボが安定して入らない。前衛にいるキャラクターを盾がわりにして、後方から晶霊術で攻撃するといいだろう。

攻撃／	175	防御／	260
知力／	64	命中／	126
回避／	92	幸運／	38
レベル／	25	重量／	0

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
　ブラックソディ(15%)
盗：ブラックソディ(75%)
出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	50
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.35 ラピットラビット

攻撃属性 氷



H P	4950
EXP	92
ガルド	555

特殊攻撃
——

セレスティアのアイメン、ペイルティ付近の平原、雪原で出現する小型のモンスター。移動速度は速いが、積極的に接近してくるわけではないので慌てる必要はない。通常攻撃のドロップキックは食らうとのけぞるだけだが、サマーソルトキックを受けるとダウンしてしまう。どちらも接近してから繰り出す技なので、近づいてきたところを追い返すように攻撃するか、ガード後に確実に反撃すれば問題はない。

攻撃／	212	防御／	260
知力／	0	命中／	116
回避／	96	幸運／	50
レベル／	26	重量／	0

状態異常：－
落：にんじん(40%)
　ラピットシンボル(3%)
盗：にんじん(90%)
出現地域：
セレスティアフィールド1

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	50
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.228 リビングアーマー

RES

攻撃属性 物



H P	200000
EXP	0
ガルド	0

特殊攻撃
イービルファイアー
弾割

ネレイドの迷宮の第4階層で戦うボス(P325参照)。巨体に似合わず移動速度が速いため、距離を離してもすぐに詰め寄られてしまう。蹴り→剣を振り下ろす連続攻撃の弾割は、最初の蹴りがヒットしたときのみに使ってくる。蹴りをガードで防いだ場合は剣を振り下ろす動作へ移行しないので、反撃のタイミングを間違えないように。

攻撃／	1580	防御／	0
知力／	100	命中／	200
回避／	150	幸運／	200
レベル／	80	重量／	4

状態異常：－
落：－
盗：－
出現地域：ネレイドの迷宮

防御属性		
属性	弱	強
物	－	50
水	－	50
風	－	10
火	－	50
地	－	10
氷	－	10
雷	－	50
光	－	10
闇	－	50
元	－	50
時	－	50



No.66 リビングソード

攻撃属性 物

H P	4500
EXP	105
ガルド	555

特殊攻撃
——

地晶霊の廃坑とチャットの小屋のダンジョンで出現する剣型のモンスター。浮遊しながらゆっくり移動し、標的を見つけると狙い打ちしてくる。しかし接近時に行なう突きの3連打以外は突進しながらの攻撃なので、移動速度が遅いからといって油断はできない。無理に先手を取ろうとせず、突進攻撃をガードしてからコンボで反撃したほうが比較的安全に倒せるはずだ。

攻撃／	165	防御／	320
知力／	0	命中／	147
回避／	97	幸運／	50
レベル／	27	重量／	2

状態異常：－
落：レモングミ(3%)
　ホワイトソディ(12%)
盗：アップルグミ(80%)
出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	50	－
風	50	－
火	－	50
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.132 レイニーオールド

攻撃属性 物

H P	6500
EXP	458
ガルド	1350

特殊攻撃
ディープミスト
ファイアボール

きらめきの塔に出現する晶霊術士。ゲームの後半に出現する晶霊術士のわりには、使う術がそれほど強くはないので苦戦することはないだろう。しかし晶霊術によるレイニーオールドの援護は、他の敵への攻撃を妨害されるので何かとうっとうしい。ダッシュで詰め寄って一気に倒してしまいたい。

攻撃／	150	防御／	450
知力／	100	命中／	100
回避／	100	幸運／	80
レベル／	46	重量／	1

状態異常：－
落：ルーンボトル(18%)
盗：ルーンボトル(70%)
出現地域：きらめきの塔

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.196 リビングデッド

攻撃属性 物

H P	4000
EXP	68
ガルド	185

特殊攻撃
プリティー・キッス

シャンバール付近の平原と森林で夜に出現するゾンビ。移動は遅く、接近時の攻撃手段しか持たないため、遠距離からの晶霊術をメインに戦っていれば安全。しかし、すべての攻撃に凍結を引き起こす可能性があるので、接近したらコンボで一気にたたみ込むか、ダメージを与えたら一度距離を離したほうがいい。強引な攻撃は凍結のリスクが伴うので避けよう。

攻撃／	140	防御／	210
知力／	0	命中／	121
回避／	92	幸運／	50
レベル／	21	重量／	0

状態異常：凍結
落：オレンジグミ(10%)
　レモングミ(3%)
盗：オレンジグミ(40%)
出現地域：
インフェリアフィールド5

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	50
雷	－	－
光	100	－
闇	－	100
元	－	－
時	－	－



No.201 レヴナント

攻撃属性 闇

H P	11500
EXP	510
ガルド	1650

特殊攻撃
パワーショルダー

アイフリードの墓に出現するゾンビ。ほかのゾンビ系のモンスターと比べると、通常攻撃にコンボが加わり、強力になっている。移動と攻撃をかねた突進技の特技パワーショルダーがあるので、離れていても油断しないように。

攻撃／	400	防御／	500
知力／	0	命中／	148
回避／	90	幸運／	50
レベル／	48	重量／	1

状態異常：－
落：パイングミ(10%)
　ミラクルグミ(3%)
盗：パイングミ(30%)
出現地域：アイフリードの墓

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	10
風	－	10
火	50	－
地	－	－
氷	－	10
雷	－	－
光	100	－
闇	－	100
元	－	－
時	－	－



No.123 ルーター

攻撃属性 物

H P	9000
EXP	537
ガルド	1080

特殊攻撃
——

レグルスの丘の地上で出現する人型のモンスター。移動速度は速いが、攻撃が単発であるため、たたみ込まれるようなことはない。コンボをたたき込んだあと反撃に備えてガード、と繰り返していれば問題なく倒せるだろう。

攻撃／	420	防御／	500
知力／	0	命中／	149
回避／	125	幸運／	50
レベル／	49	重量／	1

状態異常：－
落：スペクタクルズ(20%)
　パイングミ(13%)
盗：パイングミ(80%)
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.14 レッドシザーズ

攻撃属性 水

H P	500
EXP	10
ガルド	36

特殊攻撃
——

主に望郷の洞窟に出現する小型モンスター。動きが遅く、小さくジャンプしてからの体当たりとハサミを使ったパンチで攻撃してくる。攻撃の頻度は低いので、小細工なしで強引に斬り込んで先手を取り、コンボで一気に仕留めるといい。

攻撃／	65	防御／	180
知力／	35	命中／	62
回避／	20	幸運／	38
レベル／	7	重量／	1

状態異常：－
落：えび(50%)
　スペクタクルズ(8%)
盗：スペクタクルズ(95%)
出現地域：望郷の洞窟

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	80
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	25	－
雷	50	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.70 RES レイシス

攻撃属性 物

H P	4408
EXP	1000
ガルド	0

特殊攻撃
秋沙雨
爪竜斬光剣
爪竜連牙斬
風雷神剣

雷峰ファロースの頂上で戦うことになる元老騎士(P175参照)。特技の連続技のほかに、通常攻撃の2段突き、2段斬りを使ってくる。先に手を出すと特技で迎撃されることが多いので、ガードでしのいだあとに反撃するのがベストだろう。ガードしているあいだに味方の晶霊術がヒットしたらすかさず追い打ちをかけよう。

攻撃／	142	防御／	700
知力／	100	命中／	140
回避／	120	幸運／	40
レベル／	30	重量／	1

状態異常：－
落：ヒールバングル(100%)
　レザーマント(100%)
盗：－
出現地域：雷峰ファロース

防御属性		
属性	弱	強
物	－	72
水	－	70
風	－	70
火	－	70
地	－	70
氷	－	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



No.241 レッドドラゴン

攻撃属性 物

H P	24000
EXP	1642
ガルド	4317

特殊攻撃
ドラゴンブレス

ファロース教会近辺の森林で夜にしか出現しない巨大モンスター。遠距離を攻撃用のブレスと、近距離を狙うドラゴンブレスを使い分けてくる。HPと防御力が高く、攻撃も強力であるため、初めてファロース教会を訪れた段階で倒すのは難しい。戦いを挑む場合は十分にレベルを上げ、強力な晶霊術、特技を備えておくこと。

攻撃／	700	防御／	900
知力／	160	命中／	175
回避／	155	幸運／	95
レベル／	70	重量／	5

状態異常：－
落：ラベンダー(5%)
盗：ラベンダー(15%)
出現地域：
インフェリアフィールド7

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	35	－
風	－	－
火	－	100
地	－	90
氷	100	－
雷	－	90
光	－	90
闇	－	－
元	－	－
時	－	－





No.153　攻撃属性 物

レッドプディング

HP 3800
EXP 566
ガルド 1550

特殊攻撃		
——		

レグルスの丘と、レグルスの丘の地下で出現する小型モンスター。放物線を描くように飛ばす粘液と体当たりが攻撃手段。戦闘レベルがハード以上になると、その場で液状になる動作を取り、このときに触れると大ダメージを受けてしまう。レッドプディングのどの攻撃も毒状態を誘発する恐れがあるので、攻撃後は反撃に備えてしっかりとガードする慎重さが必要。

攻撃／	360	防御／	800
知力／	66	命中／	84
回避／	76	幸運／	58
レベル／	50	重量／	1

状態異常：毒
落：レモングミ(20%)
　　オレンジグミ(15%)
盗：オレンジグミ(80%)
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	-	80
水	-	-
風	-	-
火	50	-
地	-	-
氷	50	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.120　RES　攻撃属性 光

レム

HP 100000
EXP 40960
ガルド 0

特殊攻撃		
シャイニングフレア		
プリズムソード		
ホーリーランス	H	1/2
レイ		

レグルスの丘地下の最深部で戦うことになる光の大晶霊（P299参照）。素早く空中を移動し、光の矢を放ちながら晶霊術を使う。上空から放ってくる光の矢は、レムのHPが1／4以下になると攻撃パターンが変化する。なお、触れるとダウン状態でもダメージを受けてしまうレムの護衛の球体を倒すことは不可能である。

攻撃／	500	防御／	700
知力／	125	命中／	560
回避／	150	幸運／	90
レベル／	100	重量／	2

状態異常：－
落：リフレクトリング(100%)
　　ルーンボトル(100%)
盗：－
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	-	30
水	-	35
風	-	35
火	-	35
地	-	35
氷	-	35
雷	-	35
光	-	99
闇	30	-
元	-	-
時	-	-



No.211　攻撃属性 物

レッドローパー

HP 1600
EXP 27
ガルド 80

特殊攻撃		
——		

王都インフェリア付近の水辺や水晶霊の河に棲息する標準サイズのモンスター。触手を使った攻撃は多段技になっているので、近い距離で食らうと大ダメージになる。またすべての攻撃は毒状態になる可能性があるため、強引な接近戦は避けたいところ。遠距離からの晶霊術か、ダッシュで近づいてからのコンボで仕留めよう。

攻撃／	120	防御／	180
知力／	72	命中／	100
回避／	81	幸運／	52
レベル／	14	重量／	1

状態異常：毒
落：アップルグミ(10%)
　　レモングミ(5%)
盗：アップルグミ(75%)
出現地域：水晶霊の河

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	50
風	-	-
火	30	-
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	50
元	-	-
時	-	-



No.180　攻撃属性 物

レンジャー

HP 8500
EXP 595
ガルド 1555

特殊攻撃		
——		

レグルスの丘に現われる射手。遠距離から直線に飛ぶ矢と山なりに飛ぶ矢を使った援護射撃を得意としている。単発の攻撃が基本だが、戦闘レベルがハード以上だと直線に飛ぶ矢を3連射するようになり、山なりに飛ぶ矢は3本同時に飛んでくる。矢は貫通して後方の味方にも当たってしまうので、他の敵を放っておいてでも真っ先に片づけたい相手。遭遇したらダッシュで一気に接近して、矢を射る動作を攻撃で潰してコンボにつなごう。

攻撃／	400	防御／	480
知力／	83	命中／	125
回避／	100	幸運／	44
レベル／	51	重量／	1

状態異常：－
落：スペクタクルズ(35%)
　　パイングミ(13%)
盗：スペクタクルズ(80%)
出現地域：レグルスの丘

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	-	-
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	-	50
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.146　攻撃属性 物

レディバグ

HP 4400
EXP 566
ガルド 1360

特殊攻撃		
——		

ファロース教会の地下で出現する超小型モンスター。しっぽを使った通常攻撃は、まれに毒状態にされることがある。コンボで一気に仕留めたいところだが、地面をはうように移動しているため、リッドの突きやファラの拳は、いきなり放っても当たらない。地面スレスレの場所を攻撃できる斬りや蹴りで一度レディバグの体を起こし、そこから技をつなげよう。

攻撃／	200	防御／	380
知力／	0	命中／	124
回避／	90	幸運／	50
レベル／	50	重量／	0

状態異常：毒
落：パナシーアボトル(15%)
　　トマト(20%)
盗：トマト(90%)
出現地域：ファロース教会地下

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	50
風	-	-
火	-	-
地	50	-
氷	-	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.122　攻撃属性 物

ローグ

HP 3600
EXP 58
ガルド 240

特殊攻撃		
——		

バロールやシャンバール付近の平原、砂漠で出現する人型のモンスター。移動速度が速く、接近すると剣で攻撃してくる。攻撃動作が大きく、接近時にしか攻撃しないので、ダッシュや前方ジャンプで一気に間合いを詰めながら攻撃すれば、先手を取りやすい。ただし、近づくと即座に反撃してくるので、コンボに組み込む最後の技は隙の小さいものか、ダウン効果のある技で締めくくるようにしたい。

攻撃／	175	防御／	175
知力／	0	命中／	100
回避／	90	幸運／	50
レベル／	20	重量／	1

状態異常：－
落：スペクタクルズ(18%)
　　パイングミ(5%)
盗：スペクタクルズ(90%)
出現地域：
インフェリアフィールド3

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	-	50
地	-	-
氷	-	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.205　攻撃属性 物

レプティル

HP 2900
EXP 82
ガルド 450

特殊攻撃		
——		

ルイシカ近辺の平原で出現する小型モンスター。見かけに寄らず移動速度は速く、ワープで瞬間移動することもある。攻撃手段は体当たりとレーザーのみで、レーザーの射程は約1画面ぶんとかなり長め。前衛キャラクターが攻撃しようと詰め寄ると、後方にいる仲間のところまでワープしてレーザーを放つことがあるので、なるべく仲間から離れないようにしてガードを固め、ワープして近づいてきたところを狙い打ちするといいだろう。

攻撃／	190	防御／	290
知力／	50	命中／	125
回避／	120	幸運／	28
レベル／	25	重量／	1

状態異常：－
落：レモングミ(10%)
　　パイングミ(3%)
盗：レモングミ(60%)
出現地域：
セレスティアフィールド2

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	-	-
地	-	50
氷	-	-
雷	50	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-



No.8　攻撃属性 地

ローラースネイル

HP 3200
EXP 92
ガルド 380

特殊攻撃		
——		

地晶霊の廃坑に出現するモンスター。体内から吐き出す粘液と、球状になってからの突進で攻撃してくる。多段技になっている突進攻撃は、攻撃を当てれば止めることはできるが、前方ジャンプで飛び越えるのが無難。なお、攻撃を受けると毒状態にされる場合があるので、強引に切り込む戦法は危険が伴う。通常攻撃のコンボは、晶霊術からの追い打ちをメインに考えて使ったほうがいいだろう。

攻撃／	214	防御／	250
知力／	70	命中／	127
回避／	140	幸運／	65
レベル／	26	重量／	1

状態異常：毒
落：ライフボトル(15%)
　　ホーリィボトル(22%)
盗：ライフボトル(95%)
出現地域：地晶霊の廃坑

防御属性		
属性	弱	強
物	-	-
水	-	-
風	-	-
火	-	-
地	-	50
氷	-	-
雷	-	-
光	-	-
闇	-	-
元	-	-
時	-	-

No.119 ロストソウル

攻撃属性 氷



HP 4500
EXP 82
ガルド 480

特殊攻撃		
——		

ファロース教会近辺で夜にしか出現しない。低空飛行で標的に近づき、パンチか口からのレーザーで攻撃してくる。どちらの攻撃も射程が短いので、接近してコンボで一気にHPを奪う戦法が有効。ただし最初の一撃に対空技以外で攻撃すると大きく吹き飛んでしまい、コンボがつながりにくくなる。

攻撃／	240	防御／	275
知力／	0	命中／	125
回避／	80	幸運／	50
レベル／	25	重量／	0

状態異常：－
落：オレンジグミ(12%)
　パイングミ(6%)
盗：オレンジグミ(30%)
出現地域：
インフェリアフィールド6

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	70
雷	－	－
光	50	－
闇	－	100
元	－	－
時	－	－

No.197 ワイト

攻撃属性 物



HP 9500
EXP 212
ガルド 1100

特殊攻撃		
プリティー・キッス		

バリル城で出現する。移動が遅く、近距離攻撃しか持っていないため、晶雷術や魔神剣などで遠距離から攻撃していれば苦戦することはない。ただし接近されると多段技の通常攻撃でHPをごっそりと奪われる怖れがあるので、いっしょに出現している他の敵に夢中になりすぎないようにすること。もしも近づいてきたら、周囲にいる敵ごとコンボで攻撃しよう。

攻撃／	400	防御／	400
知力／	0	命中／	135
回避／	80	幸運／	50
レベル／	35	重量／	0

状態異常：凍結
落：パスタ(15%)
　パイングミ(5%)
盗：－
出現地域：バリル城

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	50
雷	－	－
光	100	－
闇	－	100
元	－	－
時	－	－

No.27 ロッキーホーク

攻撃属性 物



HP 580
EXP 14
ガルド 36

特殊攻撃		
——		

序盤で遭遇する飛行タイプのモンスター。能力値が低いので、小細工なしで強引に斬り込んでも問題はない。遠距離からのジャンプ攻撃に対して迎撃する術を持っていないので、ダッシュ→遠目からのジャンプ攻撃で確実に先手を取れる。一度上空からたたき落としたら、すかさず追い打ちをかけて反撃を許さないようにすること。

攻撃／	45	防御／	80
知力／	18	命中／	79
回避／	65	幸運／	37
レベル／	9	重量／	1

状態異常：－
落：たまご(30%)
盗：－
出現地域：ラシュアンの森

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	50	－
地	－	－
氷	－	30
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.82 ワイバーン

攻撃属性 火



HP 3500
EXP 82
ガルド 650

特殊攻撃		
エアスラスト		
ファイアショット		

『テイルズ オブ ファンタジア』では最強の部類に入るボスモンスターとして知られていたが、今作ではザコとして雷峰ファロースに出現する。飛行しながら遠距離ではエアスラストとファイアショット、接近したら通常攻撃の炎、と使い分けてくる。上空にいるため、いきなりコンボを決めるのは難しい。ダッシュで近づいてからのジャンプ攻撃で、一度地上に落下させてからコンボをたたき込むといいだろう。

攻撃／	200	防御／	300
知力／	50	命中／	125
回避／	90	幸運／	50
レベル／	25	重量／	1

状態異常：－
落：アップルグミ(15%)
　レモングミ(15%)
盗：レモングミ(95%)
出現地域：雷峰ファロース

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	80
地	－	－
氷	50	－
雷	－	－
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.65 ロックゴーレム

攻撃属性 地



HP 2500
EXP 18
ガルド 60

特殊攻撃		
——		

ミンツの岩山にしか出現しないモンスター。口から岩を吐き出して足止めし、接近すると標的を吹き飛ばすパンチか、壁になってその場に倒れ込んで攻撃してくる。正面から歩いて近づこうとすると、飛び道具の岩とパンチの使い分けでHPをじりじりと減らされてしまう。ダッシュで懐に飛び込みつつ攻撃するか、反対側に回り込んで挟み撃ちにするといい。

攻撃／	75	防御／	0
知力／	0	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	10	重量／	4

状態異常：－
落：アップルグミ(30%)
　とうふ(13%)
盗：とうふ(80%)
出現地域：ミンツの岩山

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	80	－
風	－	－
火	－	50
地	－	80
氷	－	－
雷	－	50
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.40 ワルキューレ

RES

攻撃属性 物



HP 32000
EXP 32768
ガルド 0

特殊攻撃		
ウィンドカッター		
ガードインパクト		
グレイブ	H	
ファイアボール		
魔神剣		
ライトニング	H	
レイ	H	
ワルキュリア・ストライク		
ワルキュリア・セイバー		1/2

きらめきの塔の番人で、リッド1人で挑むことになる(P319参照)。

攻撃／	250	防御／	1000
知力／	100	命中／	400
回避／	130	幸運／	120
レベル／	90	重量／	1

状態異常：－
落：－
盗：－
出現地域：きらめきの塔

防御属性		
属性	弱	強
物	－	30
水	－	30
風	－	30
火	－	60
地	－	30
氷	－	30
雷	－	30
光	－	30
闇	－	60
元	－	95
時	－	30

No.222 ワーベア

攻撃属性 物



HP 3200
EXP 32
ガルド 100

特殊攻撃		
——		

王都インフェリア、モルル周辺の森林と水晶霊の河で出現する大型のモンスター。ゆっくりと移動し、標的の近くに行くと、蹴り上げか突きの4連打で攻撃してくる。防御力が高いため、1回のコンボでは倒しきれないことが多い。一連のコンボをたたき込んだあとは、反撃をきっちりとガードで防いでから、あらためて攻撃したほうがいいだろう。

攻撃／	150	防御／	200
知力／	0	命中／	80
回避／	50	幸運／	50
レベル／	15	重量／	0

状態異常：－
落：ベアのにく(20%)
盗：アップルグミ(90%)
出現地域：水晶霊の河

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	80	－
地	－	50
氷	－	50
雷	－	－
光	80	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－

No.110 ？？？？

RES

攻撃属性 火



HP 1000
EXP 300
ガルド 800

特殊攻撃		
グランドダッシャー	M	
サモンデーモン	H	
サンダーブレード		
スパークウェーブ		
ライトニング		

ラシュアン村の村長の家で襲いかかってくる最初のボスモンスター。サンダーブレードやスパークウェーブといった、序盤にしては強力な晶霊術を連発してくる。マニア、ハードレベルになると、さらに強力な技を使用するが、詠唱中に絶え間なく攻撃していれば、ダメージを受けずに倒すこともできる。

攻撃／	110	防御／	20
知力／	20	命中／	80
回避／	150	幸運／	2
レベル／	10	重量／	4

状態異常：－
落：ライフボトル(100%)
　オレンジグミ(100%)
盗：－
出現地域：
最果ての村ラシュアン

防御属性		
属性	弱	強
物	－	－
水	－	－
風	－	－
火	－	－
地	－	－
氷	－	－
雷	－	10
光	－	－
闇	－	－
元	－	－
時	－	－



モンスター特殊攻撃一覧

リッドたちは使用できない敵固有の特殊攻撃を50音順に紹介する。この表にないリッドたちと共通の攻撃については特技・晶霊術データ（P066）、また画面に技名が表示されない攻撃方法に関してはモンスターデータ（P393）を参照してほしい。

名称	属性	備考
アイシクルフォール	氷	つららが使用者の周囲に降り注ぎ、敵の接近を防ぐ防御系の技。気絶の追加効果がある
アドバンスドスピン	物	攻撃対象を巻き込みつつ、体を回転させながら斜め上方向に上昇する多段攻撃
イービルファイアー	火	手から3方向に拡散する炎を撃ち出す。空中と地上の両方を攻撃する飛び道具
イビルブラスター	物	対象から離れた位置で垂直にジャンプし、上空から多段ヒットするレーザーを放つ技
ウィンディアロー	風	空中から3方向と5方向に拡散する風の矢を続けざまに撃つ攻撃。命中率減少の追加効果がある
エクスプロージョン・ノヴァ	火	広範囲に炎の奔流を巻き起こす多段攻撃。戦闘ランクがハード以上のときに大晶霊のイフリートが使用する
エターナル・ファイナリティ	闇	天空に時空の裂け目を生み出し、そこから攻撃対象に向けて巨大な剣を落下させる
エターナルブレイド	元	アルベイン流の剣士クレスが使用する秘奥義。リッドの龍虎滅牙斬に対してカウンターとして発動する
エタニティ・スォーム	元	画面奥から飛来する元素の刃が攻撃対象を切り裂く晶霊術
エナジードレイン	水	一部のローパー系モンスターが使う触手の多段攻撃。相手に与えたダメージぶんだけ自分のHPを回復する
遠グレイ鼻	地	鼻を地面に突き入れて晶霊術のグレイブと同じ効果を発生させる。グレイ鼻の遠距離版
お食事中、まずい	物	攻撃対象を"お食事中"で飲み込んでから、"まずい"で吐き出す連携技。毒の追加効果がある
カースドオーラ	雷	前方の1点に向かって3つのいかずちを撃ち出す飛び道具。攻撃対象を貫通する多段ヒット技
ガードインパクト	ー	攻撃をガードしたときに、自分が受けるはずだったダメージをそのまま相手に跳ね返す技
キシャ沙雨	物	戦闘ランクがマニアのときにジェントルマンが使用。両腕を交互に使って相手に6連続の突きを食らわせる技
空間翔転移	物	相手の頭上へ瞬間移動して、空中から突き攻撃を行なう剣技
クラッシュ	物	ヒットした相手を吹き飛ばす高速の体当たり。攻撃対象と離れた位置から使用してくる
グランドシェイク	地	パンチを地面に打ちつけて、相手の足下に巨大な土の拳を作り出す多段攻撃 ※1
グランドローラー	氷	大きな雪玉を生み出し、攻撃対象に向かって転がす技。凍結の追加効果がある
グレイ鼻	地	鼻を使って晶霊術のグレイブと同等の効果を生み出す。攻撃後は空中にワープして上から落ちてく
皇王天翔浴	地	巨大化しつつ急上昇してから、再び画面の左側から出現して体当たりを食らわせる。全身に攻撃判定がある
骨人剣	闇	リッドの魔神剣のように、地上に沿ってまっすぐ飛ぶ、飛び道具を放つ技
骨人四連撃	闇	3回連続で斬りつけたあとに、貫通する骨人剣を放つ4段攻撃
こんにちは	地	お辞儀をしながら対象に頭突きを食らわせる特殊攻撃
サジタリウスアロー	風	空中から斜め下に向かって風の矢を放つ。大晶霊のシルフが使用してくる
サプライズダンス	物	相手の左右から連続して切り裂き攻撃を食らわせる技。最大で5ヒットする
サモンデーモン	闇	地獄から悪魔を呼び出して闇の波動で相手を攻撃させる晶霊術
サモンフレンズ	地	小さな晶霊たちを呼び出し、対象に向かって突進させる。攻撃判定は地面にごく近い位置にしかない
次元斬	時	垂直ジャンプから巨大化した刀身を振り下ろす剣技
四神乱舞	闇	正拳突きや蹴りといった格闘技の連携から波動掌へつなぐ連続攻撃
シャイニングフレア	光	徐々に攻撃対象へ迫っていく光の壁で相手を取り囲む晶霊術。壁に触れた対象は多段ヒットする
シャドウスラスト	闇	突き攻撃を出しながら相手に向かって突進する剣技
峻別の伏流	水	相手の足下に激しい水流を作り出す特殊攻撃。技が出るまで使用者は完全に無敵となる
シルフィードアロー	風	地面と平行に風の矢を放つ攻撃。対象を貫通してその後方にいる相手にもヒットする
スナイプゴート	物	離れた位置から頭の角を突きだして突進し、攻撃対象を吹き飛ばす技
スパークウェーブ	雷	攻撃対象の周りに球状の電界を発生させる晶霊術。電界内の敵すべてに多段ヒットする
スラストフェザー	物	肩に生えている羽を広範囲にまき散らす飛び道具
ゼクンドゥスコレダー	※2	大地を震わせて作り出した衝撃波で相手を吹き飛ばす特殊攻撃
ゼクンドゥスレーザー	光	両腕を前に突きだして掌から攻撃対象を貫通するレーザーを撃ち出す技
セパレートファミリー	雷	雷晶霊のヴォルトが使う特殊攻撃。小さく分裂した体が画面中を飛び回り触れた相手にダメージを与える
洗礼の矛槍	水	装備している矛槍から水の塊を撃ち出す飛び道具。技が出るまで使用者は完全に無敵となる
ソウルショット	闇	空中から斜め下に向かって飛び道具を撃ち出す特殊攻撃。抵抗力減少の追加効果がある

名称	属性	備考
ダッシュカウンター	闇	ダッシュで接近してくる相手に反応して発動する防御系の技。高速回転させた剣で相手を切り刻む
ダブルラピッド	物	正面と空中に向けて左右の腕からバルカンを撃つ多段攻撃。攻撃範囲内のすべての対象にヒットする
チャージレーザー	雷	胸部に付いている人面の口から連続してレーザーを撃ち出す技
ツインアサルト	物	打ち下ろしのパンチからアッパーを連続して出すコンビネーションブロー
ディープ・ファントム	水	呼び出した4体の亡霊を攻撃対象に突進させる特殊攻撃。衰弱の追加効果がある
デスフィンガー	雷	6発の雷撃が拡散する飛び道具。カースドオーラ後に追加発動する連携専用の技
テトラアサルト	物	パンチとキックのコンビネーションで4連続攻撃を仕掛ける接近戦用の格闘技
デュアル・ザ・サン	火	相手を2つの恒星のあいだに挟み込んで焼き尽くす晶霊術
天下無双剣	元	取り出した黄金の剣で、大振りだが強力な一撃を加える。攻撃中は通常攻撃に対して完全に無敵状態
雷撃	雷	二本の角を帯電させて頭から攻撃対象に突進する。マヒの追加効果がある
転身連撃	火	相手の攻撃に対して"受けの構え"から反撃を行なうカウンター技
凍刃十連撃	氷	パンチとキックの連携で9回攻撃したあとに獅子戦吼で吹き飛ばす連続攻撃
トラクタービーム	物	攻撃対象を空中へ打ち上げてダメージを与える技。大晶霊のマクスウェルが使ってくる
ドラゴンブレス	火	足下にいる攻撃対象に灼熱のブレスを浴びせる近距離攻撃
トランス・シンフォニー	風	ハープで奏でたメロディーが音符として物質化する飛び道具。命中率減少の追加効果がある
とれた	地	ちぎれた腕を使って単発ヒットの打撃を繰り出す。腕を元に戻すモーション中は全身が無敵になる
ナッシングナイト	氷	攻撃対象の周辺に氷の流星を発生させる晶霊術。凍結の追加効果がある
バーチカルスピン	物	体を回転させながら真上へと上昇する多段攻撃。回転を止めて地上へ落ちてくるときにも攻撃判定がある
バーニングブレイク	火	アッパーのようなモーションでつかんだ攻撃対象を手の中で焼き尽くす技
弾割	物	相手を蹴りで浮かせてから、手に持っている剣で斬りつける特殊攻撃
波動掌	闇	体内で高めた"気"を掌から打ち出す飛び道具。攻撃対象を貫通する
鼻沙雨	物	鼻を剣のように使い、リッドの散沙雨にそっくりな連続突きを放つ多段攻撃
バニッシュメント	闇	対空突きで空中に固定した相手に大量の闇の刃を撃ち込む多段攻撃。毒の追加効果を持つ
パワーショルダー	闇	上半身が急激に膨らみ、肩から体当たりを食らわせる技
ヒートブレス	火	口から斜め下に向かって炎の息を吐き出す。射程は長いが近くにいる相手には当たらない
ヒートホルダー	火	ヒートブレスとともにダイナソアの主力となる特殊攻撃。近くにいる相手に炎の息を吐き出す技
秘伝連脚	水	ジャンプしながら空中で3段蹴りを叩き込む技。ファラの飛燕連脚に良く似た特性を持つ
ひとさらい	物	対象を空中へ連れ去る3段攻撃。威力は高いが、相手を戦闘不能にすることはない。衰弱の追加効果がある
氷襲連撃	氷	冷気をまとった拳で連続して正拳を繰り出す技。凍結の追加効果がある
ファイアショット	火	口から4発の火球を水平に撃ち出す技。空中でそのまま撃つ場合と、地上近くまで降りてきて撃つ場合がある
フィアフルフレア	火	術者の前方に向かって天空から大量の火球を降らせる晶霊術
フォースレーザー	※3	肩や手足の水晶体からレーザーを発射する特殊攻撃。使用するモンスターによって攻撃属性が異なる
ブライティスト・ゲート	元	広い攻撃範囲を持つうえに最高で11ヒットもする高威力の晶霊術。食らったときのダウン時間が非常に長い
プリズミックスターズ	元	7つの小惑星を生み出して攻撃対象に衝突させる晶霊術
プリズムソード	光	空中に発生させた七色の光の槍を攻撃対象の周囲に落下させる晶霊術
プリティー・キッス	風	口から飛び出した頭蓋骨で相手を攻撃する打撃技。凍結の追加効果がある
プルート	闇	晶霊術の1つで、召喚した魔神が攻撃対象に多段攻撃を加え、さらに飛び道具を広範囲にばらまく
フレイムウェーブ	火	両腕に生み出した炎を左右の拳から連続して打ち出す攻撃
鳳凰拳	闇	相手を真上に吹き飛ばす強烈なアッパー。落ちてくるところに追い打ちをいれてくることもある
放電	雷	体内に蓄えた電気を外殻の先端から撃ち出す近距離攻撃
ボディプレス	物	攻撃対象に向かってジャンプし、巨体で相手を押し潰す技。通常の攻撃よりもダウン時間が長い
ホリデー・シンフォニー	風	物質化した音符で攻撃対象にダメージを与える飛び道具。気絶の追加効果がある
マクスウェル・ロアー	時	大晶霊のマクスウェルが使う、戦闘フィールド全体を攻撃する晶霊術。ダウン時間が非常に長い
ミリオンアサルト	※4	テトラアサルト・ゼクンドゥスコレダー・ゼクンドゥスレーザーと3つの特殊攻撃を連携する技
冥空斬翔剣	物	空中に吹き飛ばした相手に連続斬りを行なうアルベイン流の最終奥義。敵の攻撃を受けたときに発動する
ラピッドバルカン	物	銃身になっている腕で地面と平行にバルカンを撃つ多段攻撃。攻撃範囲内の対象はすべてダメージを受ける
ロングホーントレイン	物	巨大な角を武器にして、対象へ突進攻撃を仕掛ける。攻撃がヒットした相手は大きく吹き飛ばされる
ワルキュリア・ストライク	物	対象に7回連続で斬りつける多段攻撃。技の途中でファイアボールなどの晶霊術が発動することもある
ワルキュリア・セイバー	光	攻撃対象に連続して斬りつけながら、一撃ごとに光の球を撃ち出す技。最大で13ヒットする

※1　物語上で2回目と3回目に戦闘するヒアデスの特殊攻撃。3回目のヒアデスが使うものは衰弱の追加効果がある。
※2　地上で受けたときは地属性攻撃だが、空中で受ける衝撃波部分は雷属性攻撃。
※3　エレメンタラーが使用するものは物理属性で、ラウカマールが使用するものは雷属性。
※4　攻撃中にその時点で使用している特殊攻撃の属性に変化していく。

※データはすべて編集部調べのもの



フィールドモンスター分布図

ここでは、インフェリアおよびセレスティアのフィールドに出現するモンスターを地域ごとに分けて掲載している。P431からのモンスター図鑑一覧や、P393からのモンスターデータと併用すれば、モンスター図鑑の完成やアイテム収集において、大いに役立つだろう。

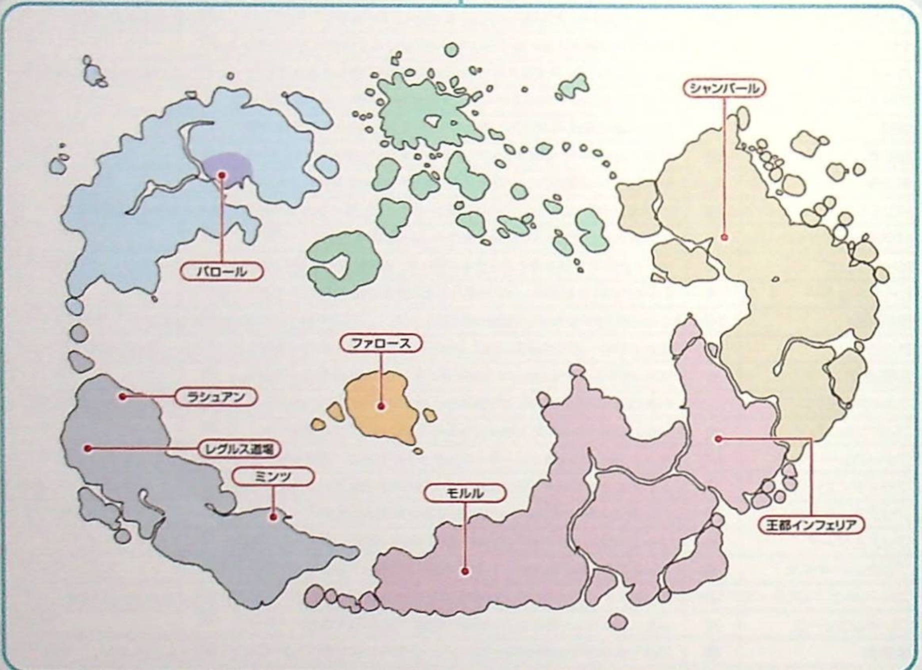
●表の見方

●森林 ― モンスターが出現する地形。地形の詳細についてはP042参照

カンバラーベア	No.20	P395
スペクター	No.16	P402

- No. ― ゲーム中のモンスター図鑑に対応したナンバー
- P ― 弱点や攻撃方法などモンスターの詳細データが掲載されているページ
- この色のモンスターは、夜のみ出現する。昼と夜の概念についてはP042参照

フィールドモンスター分布図 ―インフェリア―



…インフェリア1

●平原

アーチャー	No.57	P394
アローテイル	No.11	P395
ウィッチ	No.5	P396
ソードソルジャー	No.3	P407
ゾンビ	No.69	P407
ナイトレイド	No.17	P411
バンデット	No.0	P413
ロッキーホーク	No.27	P425

●森林

カンバラーベア	No.20	P399
スライム	No.28	P406
テラーニードル	No.9	P409
マホガニー	No.32	P420
ロッキーホーク	No.27	P425
スペクター	No.16	P406
ゾンビ	No.69	P407
ポアス	No.93	P418

●水辺

シースラッグ	No.30	P402
ハーピー	No.68	P412
レッドシザーズ	No.14	P423

…インフェリア2

●平原

ストライカー	No.1	P405
ソーサラー	No.77	P407
ハンマースロアー	No.10	P414
メイジ	No.7	P421
スケルトン	No.31	P404
スペクター	No.16	P406
ソーサレス	No.129	P407
バトラー	No.23	P413
ヘヴィリフター	No.107	P418

●森林

ウッズワーム	No.50	P396
エッグベア	No.76	P397
テラーニードル	No.9	P409
トロール	No.4	P410
フォレストホーク	No.150	P416
マーキングプラント	No.12	P419
マイコニド	No.53	P419
ミニコイド	No.54	P421
ワーベア	No.222	P425
グール	No.67	P400
スケルトン	No.31	P404
スペクター	No.16	P406

●水辺

クラッシュトータス	No.52	P401
スターフィッシュ	No.63	P405
レッドローバー	No.211	P424
フォレストホーク	No.150	P416

…インフェリア3

●平原

スラッガー	No.124	P406
ソーサレス	No.129	P407
バトラー	No.23	P413
ヘヴィリフター	No.107	P418
ローグ	No.122	P424
ドルイド	No.207	P410

●森林

キャニバラスプラント	No.160	P400
グリズリー	No.142	P401
ブラッドバイター	No.37	P417
ホーネット	No.90	P419
ファントム	No.118	P415
ボーンナイト	No.155	P419

●水辺

アクアスピン	No.60	P394
オクトスライミー	No.45	P398
シーホース	No.64	P403
パイレーツ	No.224	P412
マッドイール	No.15	P420
イーヴルスター	No.188	P395

…インフェリア4

●平原

ストライカー	No.1	P405
ソーサレス	No.129	P407
バトラー	No.23	P413
ハンマースロアー	No.10	P414
ヘヴィリフター	No.107	P418
メイジ	No.7	P421
スケルトン	No.31	P404
スペクター	No.16	P406

…インフェリア5

●平原

オーガー	No.127	P398
スラッガー	No.124	P406
ドルイド	No.207	P410
ハンター	No.179	P413
ファイアバード	No.78	P415
ローグ	No.122	P424
ポルターガイスト	No.74	P419
ボルテック	No.25	P419
リビングデッド	No.196	P423

●森林

オークロット	No.157	P398
タランチュラ	No.218	P408
トロピクスワーム	No.173	P410
プレイリーホーク	No.151	P417
ホーネット	No.90	P419
G・スパイダー	No.88	P393
ポルターガイスト	No.74	P419
ボルテック	No.25	P419
リビングデッド	No.196	P423

●砂漠

スカーレットニードル	No.26	P404
スコーピオン	No.92	P405
ドードー	No.36	P409
ハンター	No.179	P413
プレイリーホーク	No.151	P417
ホーネット	No.90	P419
ローグ	No.122	P424
キラービー	No.135	P400
ドルイド	No.207	P410

●水辺

アクアスピン	No.60	P394
イーヴルスター	No.188	P395
オクトスライミー	No.45	P398
シーホース	No.64	P403
プレイリーホーク	No.151	P417

…インフェリア6

●平原

グラップラー	No.148	P401
シャーマン	No.130	P403
バルドヘッド	No.108	P413
フェザーマジック	No.83	P416
ヘルハウンド	No.139	P418
ブルーローバー	No.213	P417
ロストソウル	No.119	P425

●森林

キラービー	No.135	P400
パワープラント	No.161	P413
ブルーローバー	No.213	P417
ポイズントード	No.154	P418
ワイバーン	No.82	P425
フェニックス	No.209	P416
ボアス	No.93	P418
レッドドラゴン	No.241	P423
ロストソウル	No.119	P425

…インフェリア7

●平原

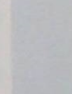
アックスビーク	No.163	P394
ストームクロウ	No.89	P405
マウントワーム	No.174	P420
スピリット	No.204	P406

●森林

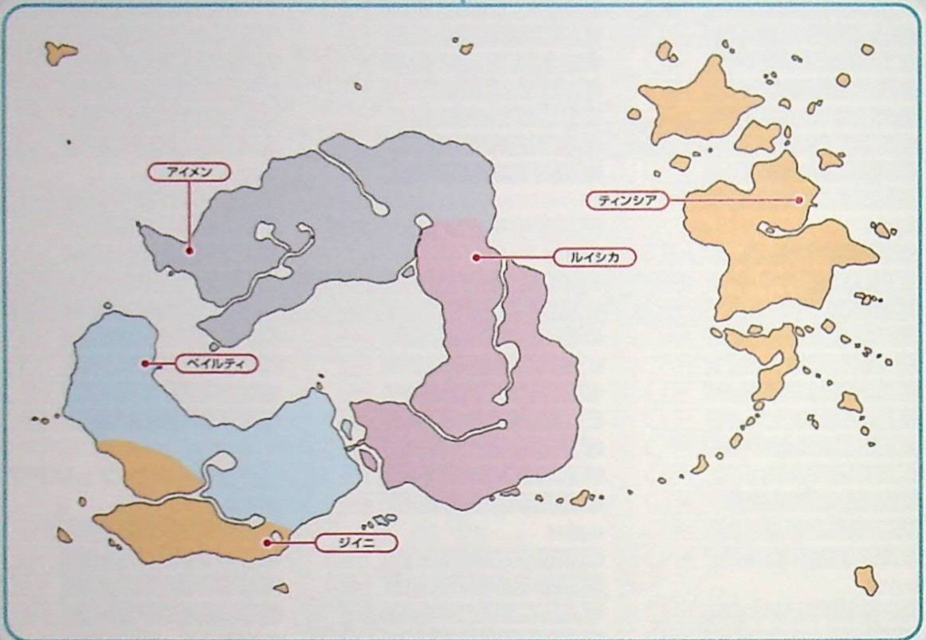
アラーネア	No.219	P394
ストームクロウ	No.89	P405
トレント	No.158	P410
スピリット	No.204	P406

●水辺

オウフィッシュ	No.184	P398
トリトン	No.191	P410
ブルフロッグ	No.164	P417
ポイズントード	No.154	P418
スーパースター	No.189	P404



フィールドモンスター分布図 ―セレスティア―



…セレスティア1

●平原

グラスホッパー	No.81	P401
フライングソール	No.13	P416
ヘビースネーク	No.21	P418
ラビットラビット	No.35	P422
リバーシックル	No.91	P422
ナイトフライヤー	No.2	P411

●森林

グラスホッパー	No.81	P401
ナイトフライヤー	No.2	P411
バースビートル	No.22	P412
ビートビースト	No.42	P414
フライングソール	No.13	P416
リバーシックル	No.91	P422

…セレスティア2

●平原

グラスホッパー	No.81	P401
ヘビースネーク	No.21	P418
リバーシックル	No.91	P422
レプティル	No.205	P424
ナイトフライヤー	No.2	P411

●森林

インセクトプラント	No.34	P395
エスカルゴ	No.106	P397
グラスホッパー	No.81	P401
テラー	No.113	P409
ナイトフライヤー	No.2	P411
バースビートル	No.22	P412
ビートビースト	No.42	P414
フライングソール	No.13	P416
リバーシックル	No.91	P422

…セレスティア3

●平原

アイスタイガー	No.49	P394
スノーロブスター	No.96	P405
フライングソール	No.13	P416
ラビットラビット	No.35	P422
ガロウズバード	No.210	P399
ナイトフライヤー	No.2	P411

●森林

エアスライサー	No.104	P397
ジェントルマン	No.62	P403
テンタクルプラント	No.136	P409
ナイトフライヤー	No.2	P411

…セレスティア4

●平原

エスカルゴ	No.106	P397
カーヴァードイル	No.134	P398
シースピン	No.183	P402
ブローズヘアー	No.162	P418
ミスト	No.56	P420
ラーナ	No.121	P422
ナイトフライヤー	No.2	P411

●森林

ジェントルマン	No.62	P403
テラー	No.113	P409
テンタクルプラント	No.136	P409
ナイトフライヤー	No.2	P411
フライングソール	No.13	P416

モンスター図鑑一覧

モンスター図鑑のナンバー順に全モンスター名を掲載した。まだ遭遇していないモンスターを確認したり、詳細なデータを参照するときに利用してほしい。ちなみにデータページの欄にはそのモンスターのデータが掲載してあるページ数が、また参考ページの欄にはそのモンスターが出現する町やダンジョンの攻略ページ、もしくはフィールドモンスター分布図かサブイベントのページが記載してある。

No.	モンスター名	データページ	参考ページ
0	バンデット	P413	P428
1	ストライカー	P405	P428
2	ナイトフライヤー	P411	P188
3	ソードソルジャー	P407	P428
4	トロール	P410	P126
5	ウィッチ	P396	P428
6	アンカーリザード	P395	P240
7	メイジ	P421	P428
8	ローラースネイル	P424	P188
9	テラーニードル	P409	P122
10	ハンマースロアー	P414	P428
11	アローテイル	P395	P282
12	マーキングプラント	P419	P122
13	フライングソール	P416	P212
14	レッドシザーズ	P423	P114
15	マッドイール	P420	P152
16	スペクター	P406	P114
17	ナイトレイド	P411	P096
18	サイズキャリアー	P402	P126
19	インフェリアンガード	P396	P142
20	カンバラーベア	P399	P096
21	ヘビースネーク	P418	P430
22	バースビートル	P412	P430
23	バトラー	P413	P429
24	ウンディーネ	P397	P124
25	ボルテック	P419	P164
26	スカーレットニードル	P404	P429
27	ロッキーホーク	P425	P096
28	スライム	P406	P096
29	キックフロッグ	P400	P124
30	シースラッグ	P402	P114
31	スケルトン	P404	P126
32	マホガニー	P420	P122
33	シャドウサーバント	P403	P196
34	インセクトプラント	P395	P122
35	ラビットラビット	P422	P430

No.	モンスター名	データページ	参考ページ
36	ドードー	P409	P429
37	ブラッドバイター	P417	P152
38	バイオレントバイパー	P412	P170
39	キングフロッグ	P400	P124
40	ワルキューレ	P425	P316
41	モンク	P422	P104
42	ビートビースト	P414	P430
43	ジン	P404	P294
44	ブラウンポット	P417	P114
45	オクトスライミー	P398	P429
46	ヴォルト	P396	P232
47	シルフ	P404	P152
48	セルシウス	P407	P212
49	アイスタイガー	P394	P212
50	ウッズワーム	P396	P122
51	イフリート	P395	P164
52	クラッシュトータス	P401	P124
53	マイコニド	P419	P122
54	ミニコイド	P421	P122
55	マクスウェル	P420	P276
56	ミスト	P420	P232
57	アーチャー	P394	P110
58	ハードホーン	P412	P188
59	ノーム	P411	P188
60	アクアスピン	P394	P429
61	マッドマン	P420	P232
62	ジェントルマン	P403	P188
63	スターフィッシュ	P405	P124
64	シーホース	P403	P429
65	ロックゴーレム	P425	P110
66	リビングソード	P423	P188
67	グール	P400	P126
68	ハーピー	P412	P110
69	ゾンビ	P407	P114
70	レイシス	P423	P170
71	マンティコア	P420	P124



No.	モンスター名	データページ	参考ページ
72	メデューサ	P421	P266
73	シャドウ	P403	P258
74	ポルターガイスト	P419	P429
75	ギタルクル	P399	P240
76	エッグベア	P397	P114
77	ソーサラー	P407	P429
78	ファイアバード	P415	P164
79	グリーンローバー	P401	P114
80	エッグトレーダー	P397	P248
81	グラスホッパー	P401	P430
82	ワイバーン	P425	P170
83	フェザーマジック	P416	P170
84	カルプリット	P399	P196
85	シゼル	P403	P240
86	ブラッドサッカー	P417	P188
87	スカルウォーリア	P404	P196
88	G・スパイダー	P393	P122
89	ストームクロウ	P405	P266
90	ホーネット	P419	P152
91	リバーシックル	P422	P188
92	スコーピオン	P405	P124
93	ボアス	P418	P114
94	クピトゥム	P400	P240
95	フォリクルス	P416	P232
96	スノーロブスター	P405	P212
97	インピベル	P395	P232
98	トールマン	P409	P232
99	インプルスス	P396	P300
100	ニードルシェル	P411	P276
101	エンプティドール	P398	P258
102	ファイアウォーリア	P415	P300
103	ファントムナイト	P416	P266
104	エアスライサー	P397	P232
105	ファイアフライヤー	P415	P258
106	エスカルゴ	P397	P240
107	ヘヴィリフター	P418	P429
108	バルドヘッド	P413	P429
109	ヴェノン	P396	P232
110	？？？？	P425	P098
111	ビッグフット	P414	P212
112	ファイアクラウド	P415	P276
113	テラー	P409	P320
114	マックァツィン	P420	P272
115	ゼクンドゥス	P407	P300
116	ラウカマール	P422	P300
117	シルルス	P404	P188
118	ファントム	P415	P152
119	ロストソウル	P425	P429
120	レム	P424	P294
121	ラーナ	P422	P430
122	ローグ	P424	P429
123	ルーター	P423	P294
124	スラッガー	P406	P429
125	デュエリスト	P409	P294
126	ビーケー	P414	P294
127	オーガー	P398	P164
128	ビーストオーガ	P414	P294
129	ソーサレス	P407	P429
130	シャーマン	P403	P429
131	ターミガン	P407	P300
132	レイニーオールド	P423	P316
133	ウィザード	P396	P339
134	カーヴァードイル	P398	P430
135	キラービー	P400	P170
136	テンタクルプラント	P409	P430
137	スティンガー	P405	P276
138	ダイアーウルフ	P408	P152
139	ヘルハウンド	P418	P170
140	デス	P408	P240
141	メガデス	P421	P266
142	グリズリー	P401	P152
143	ナイトウィング	P410	P294
144	テトラタスク	P408	P188
145	ハンガーブラット	P413	P258
146	レディバグ	P424	P276
147	ノクターナルフライ	P412	P276
148	グラップラー	P401	P170
149	メタリカ	P421	P266
150	フォレストホーク	P416	P124
151	プレイリーホーク	P417	P170
152	オークジェリィ	P398	P126
153	レッドプディング	P424	P294
154	ポイズントード	P418	P266
155	ボーンナイト	P419	P152
156	ドラゴントゥース	P410	P250
157	オークロット	P398	P429
158	トレント	P410	P429
159	ダークディザスター	P407	P258
160	キャニバラスプラント	P400	P429
161	パワープラント	P413	P429
162	ブローズヘアー	P418	P430
163	アックスビーク	P394	P429

No.	モンスター名	データページ	参考ページ
164	ブルフロッグ	P417	P266
165	ハンチバック	P413	P212
166	カトルボーン	P399	P258
167	ラファール	P422	P164
168	アイスウォーリア	P394	P212
169	メルティングポット	P421	P152
170	クラーケン	P400	P272
171	サヴェイジビースト	P402	P232
172	バンダースナッチ	P413	P300
173	トロピクスワーム	P410	P429
174	マウントワーム	P420	P429
175	ターンタートル	P408	P272
176	スピリウム	P406	P266
177	サロリサ	P402	P266
178	ウィルオ・ウィスプ	P396	P152
179	ハンター	P413	P429
180	レンジャー	P424	P294
181	ストロングホーン	P405	P240
182	アントラー	P395	P320
183	シースピン	P402	P250
184	オウフィッシュ	P398	P300
185	スワンプシング	P406	P300
186	クレイゴーレム	P401	P240
187	トライゴン	P409	P320
188	イーヴルスター	P395	P429
189	スーパースター	P404	P272
190	フロートドラゴン	P418	P272
191	トリトン	P410	P250
192	アイアンゴーレム	P394	P164
193	ミスリルゴーレム	P421	P300
194	サンダーソード	P402	P300
195	ケイブマン	P402	P294
196	リビングデッド	P423	P429
197	ワイト	P425	P240
198	バッファロー	P412	P294
199	ブリーズキーパー	P417	P316
200	ホムンクルス	P419	P240
201	レヴナント	P423	P266
202	ガロー	P399	P164
203	キメラ	P400	P170
204	スピリット	P406	P266
205	レプティル	P424	P430
206	ブリーブ	P417	P320
207	ドルイド	P410	P429
208	セージ	P406	P294
209	フェニックス	P416	P429

No.	モンスター名	データページ	参考ページ
210	ガロウズバード	P399	P212
211	レッドローバー	P424	P124
212	ACローバー	P393	P316
213	ブルーローバー	P417	P429
214	ファイアバグ	P415	P320
215	デッドリーインセクト	P408	P300
216	ドレイク	P410	P164
217	ヘルカイト	P418	P320
218	タランチュラ	P408	P429
219	アラーネア	P394	P429
220	マーダー	P419	P196
221	ラミア	P422	P250
222	ワーベア	P425	P124
223	ミラージュナイツ	P421	P320
224	パイレーツ	P412	P429
225	ヒアデス	P414	P224
226	フライングポリープ	P416	P294
227	グレイヴキーパー	P401	P258
228	リビングアーマー	P422	P320
229	ビリアルへい	P414	P286
230	クレス	P402	P339
231	アーチェ	P394	P339
232	(ネレイド)	P411	P300
233	ヒアデス	P414	P292
234	シルエシカへい	P404	P226
235	ネレイド	P411	P300
236	ファルシアホーンズ	P415	P170
237	クリミナル	P401	P196
238	イビルリッパー	P395	P320
239	テリブルテンタクル	P409	P320
240	ファンガスネイル	P415	P188
241	レッドドラゴン	P423	P429
242	ハーシェル	P412	P248
243	ツァイベル	P408	P248
244	フェイク	P416	P188
245	ガーディアント	P398	P196
246	ガスクラウド	P399	P152
247	ジャングラー	P403	P126
248	スパイラル	P405	P240
249	エレメンタラー	P397	P300
250	シャンバルーン	P403	P345
251	ダイナソア	P408	P276
252	セイレーン	P406	P272
253	ガンナー	P399	P316
254	(ネレイド)	P411	P320
255	ネレイド	P411	P320



Tales of Eternia

Developer Interview

エターニア創造、それは2人の頭の中から

世界を、人物を、そして物語を考え、
形にした豊田さんと名取さん。
この2人が何を思って『エターニア』を作ったのか？
そこにどんな意味が込められているのか？
設定者によって謎は解かれ、
新たな世界が見えてくるロングインタビュー。



豊田淳 Jun Toyoda

第二開発本部所属
代表作：『ビタミーナ王国物語』(GB)
『テイルズ オブ ファンタジア』(SFC)
『テイルズ オブ デスティニー』(PS)
誕生日：6月25日　血液型：A型
クレーメルチェックの結果：セルシウス
好きなキャラクター：セルシウス（クールだから）
嫌いなキャラクター：イフリート（熱いから）
好きなグミ：レモングミ（お世話になりました）
嫌いなグミ：ミラクルグミ（気軽に使えない）
好きな料理：谷口風マーボーカレー（ピリっと辛くてジワッと辛い）
将来の夢：『ペリー・ローダン』全巻読破！



Sawako Natori 名取佐和子

第二開発本部所属
代表作：『子育てクイズマイエンジェル』(PS)
『R4』(PS)
『テイルズ オブ デスティニー』(PS)
誕生日：1月3日　血液型：A型
クレーメルチェックの結果：ウンディーネ
好きなキャラクター：みんな好きです（もう家族同然なので）
嫌いなキャラクター：いないです（いたら悲しいじゃないですか！）
好きなグミ：アップルグミ（基本なので）
嫌いなグミ：マグログミ（生臭そうなので）
好きな料理：納豆汁
将来の夢：オレンジ色のビルを建てる

物語を作る2人

── 『エターニア』製作にあたっての、お2人の役割を教えていただけますか？

豊田　今回は、言うなれば流浪の旅人、ですね（笑）。いや、実際には企画プロデューサーです。何をやったかというと、ゲームのテーマ作りに始まり、物語のプロット作成、システムの基本的な部分を考えて……、えーっと最終的にはですね、村人のセリフを書いたと（笑）。

── 名取さんの役割は？

名取　豊田の原作は「この村ではこんなことが起こる」というように、箇条書きになっているんですけど、それを「ここでメルディがこう動いてこんなセリフを言う」といった、脚本に近いものに仕上げました。あと、物語にどんな人物が出てきて、それがどういう性格でどんな人間関係なのか、という人物設定の組み立てもやりました。

── というと、キャラクターの性格付けをなさったのは名取さんなのですか？

名取　作業は2人でしていましたけど、実際に考えていったのは私です。世界観のほうはほぼ豊田がやってます。

── お2人は『エターニア』のアニメやドラマCDの監修もなされているんですよね？

豊田・名取　はい。

豊田　アニメは脚本の打ち合わせに毎週参加してます。ゲーム

をプレイされた方もアニメを楽しまれると思いますので、単にあれダメ、これダメって言うんじゃなくて、できるだけ双方の関連性を持たせていきたいなと。ストーリーに関しては口出ししませんけど、やっぱりどうしても譲れないのは世界設定と人物設定、人物関係ですね。それがゲームとは違わないようにするってことに、やっぱり責任ありますんでね。



『宇宙戦艦ヤマト』と『タッチ』

―― 『エターニア』の世界設定や物語を考えるうえで、影響を受けたものはありますか？

豊田　インフェリアとセレスティアという対面世界はまったくのオリジナルです。だけど、あとでよくよく考えてみると『宇宙戦艦ヤマト』が影響しているかもしれませんねぇ。ガミラス星の建物が天井に逆さまに張り付いていたとか、かなり間接的なことなんですけどね。あとは『ガンダム』などに登場するオニール型のスペースコロニーの、空を見上げたときに対面する地形が見えているというイメージがまったく影響していないと否定はできません(笑)。『デスティニー』のときに感じられた方が多いかもしれませんが、私のSF好きが作品の随所に出ているかな～と。

―― そうですね。意外とSF色が強いですよね。

豊田　えぇ。『エターニア』は前2作よりもさらにSFっぽさが強いかな、と思います。ただSFだからといって、単純にメカや宇宙を出すと露骨になっちゃうし、逆に純粋なSFとして楽しんでもらえるのか？　っていうと、また難しいと思うんです。ラリー・ニーヴンという小説家の『魔法の国が消えていく』っていう作品に象徴されるんですけど、ファンタジー世界なんだけど、その中に存在している物理法則は矛盾がないようにロジカルに設定されている。そしてその設定の上で人々は暮らし、物語は進んでいくっていうジャンルを追求したかったんですよね。小説の世界でロジカルファンタジー、サイエンスファンタジーって分類されているものなんですけど。そういう意味ではSF小説の影響はかなり大きいかなって思います。

―― 名取さんはいかがでしょう？

名取　好きというか……『エターニア』を作るために自分の中で参考にしたのが、中学生のときに読んでいた小説だったりするんですけど、シナリオを書くまえに『タッチ』を全巻読み返しました(笑)。なんかこう、女の子と男の子の微妙なノリとかをつかもうかなぁと思って。当時好きだったっていうのもあったんですけど、そのころの気持ちに戻ろうと思って。ユーザーの方たちは年齢的に中、高校生が多いので、現在の私とは感じ方や好みがかけ離れていると思うんです。だから自分の気分を中、高生だったころに戻して、設定やシナリオを書きました。

―― 『タッチ』が『エターニア』に影響を与えていたなんてまるで想像できませんね(笑)。

豊田　でも『エターニア』を考え始めたころから「昔、仲の良かった幼なじみが成長するに従って変わっていく」とか「昔のままの関係じゃいられなくなる」っていう要素はあったからね(笑)。

「アニメ・ドラマCD」
アニメは、WOWOWノンスクランブル放送(無料)にて毎週月曜夜6：30～放映中。全5巻のドラマCD『テイルズ オブ エターニア』LEVEL.1～3は各巻2800円(税抜)で株式会社ムービックから発売中。(2001年2月現在)

「ガミラス星」
アニメ『宇宙戦艦ヤマト』に登場する、敵の母星のこと。ガミラス星の人々は空洞化した星の内部で生活している。つまり建造物や人々は地面の内側から空洞の中心に向かって立っていることになり、上を見上げると逆さまの世界が見える。

「オニール型コロニー」
アニメ『機動戦士ガンダム』に登場した、スペースコロニーのこと。内部で空を見上げると対面地形が見える。ちなみにオニールとは、米国の物理学者ジェラルド・K・オニールのことで、円筒形スペースコロニーを発案した人物。

私的にグッときたのがその「幼なじみが出てくるけど今はもう仲良しではない」っていうパターンで……



名取　最初、豊田から世界観が何タイプか示されたんですけど、そのときに「ここには登場人物として男の子と、それに対立する男の子が出てくる」というような、簡単な人物関係図も書いてあったんですよ。とにかく私的にグッときたのがその「幼なじみが出てくるんだけど、今はもう仲良しではない」っていうパターンで、そこから想像が膨らんで、書き甲斐があるというか、この設定だったらきっとイケる！　って思ったのは覚えてます。

変われる強さ 変わらぬ想い

―― その人間関係というのは、今作のテーマでもある？

名取　ええ。「変われる強さ変わらぬ想い」という作品全体のコピーを考えたんですけど、いろんな人がいて、いろんな仲間がいて、それは時間が経っていくにつれてちょっとずつ変わっていく。関係も変わっていくし、成長していくとずっと一緒にはいられなくなったりもする。そんな状況でこそ、大切にしたいものってなんだろう？　っていうことをテーマとして意識しました。ストーリーもそれに沿って進みますし、キャラクターたちのいろいろな状況下での心情も、そのテーマを前提に書いています。根底に流れるものですね。

絶対に変えられないもの

―― 物語のテーマとはまた別に、今作では「インフェリアとセレスティアの対面世界」という設定が作品の核になっていますよね？　これは早い段階から決定していたんですか？

豊田　『テイルズ』シリーズの場合、絶対に変えられない、中心となる要素を最初に決めるようにしているんです。例えば『ファンタジア』は時空の移動、『デスティニー』だとソーディアンという設定があったわけです。システムにもストーリーにも関わって、それでいてオリジナリティが高くて、しかも色々な新しいおもしろさを生み出すようなものをという意味で、今回は対面世界というのを最初に決めました。

―― ほかにも候補があったんですか？

豊田　ええ。対面世界は同時に4つか5つか出した案のうちの1つだったんです。向かい合った世界、という基本的な構造だけしか考えていなかったのに、これが一番いろんな物語をイメージできたし、広がりも感じられたんですよ。それでいて、今まで見たこともないものだ、ということで決めました。

―― 中心となる要素は、豊田さんが1人で決めるんですか？

豊田　原案自体は、だいたいこんなのだよっていうのを私が考えていますけど、最終的に決定するのは名取と上司を交えて、まぁ3人でやっていますかね。

名取　豊田が考えてきた原案を見て、いいとか、想像が膨らむとか、書きづらいとか、これはダメッ！とか（笑）。そういう話し合いをしました。

豊田　ダメだと言われた物は、よく考えてみると、やっぱりダメだなって納得しちゃいますけどね。まぁ、考えた直後ってすばらしい案に感じるんだけど、でも時間を置くと……（笑）。今回はやっぱり対面世界に決めて良かったですよね。

「魔法の国が消えていく」
東京創元社より刊行された小説『魔法の国が消えていく』のこと。作者はラリー・ニーヴン。『魔法の国』シリーズ、または主人公の名前を取って「ウォーロック」シリーズと呼ばれる作品の第3作。1作目のタイトルは『終末も遠くない』。

「タッチ」
あだち充による恋愛・野球漫画。1981～1986年に少年サンデー誌で連載され、その人気からアニメや映画、ゲームにもなった。高校生になった幼なじみ同士の微妙な恋愛が、さわやかに、しかし色濃く描かれている。

メルニクス語はなぜ必要だったのか？

―― その対面世界セレスティアの異文化性をリアルに感じさせる、大きな仕掛けがメルニクス語ですよね？

豊田　『ファンタジア』のときに、アーチェがエルフ語を読むというイベントがあるんですけど、スタッフのあいだで「ゲーム中に出てくる架空の言葉や文字を作って、統一させたいね」っていう考えがずっとあったんです。当時は実現できなかったけど、今回は思い残すことがないようにやってしまおうと（笑）。

―― 本来ははしょれる部分だけに、気合いを感じます（笑）。ただ、なぜそこまでやる必要があったんですか？

豊田　2つの世界の違いを出さなくちゃいけないという前提があって、その1つとして言葉がツーカーで通じるよりも、最初は言葉さえもうまく通じない。でも、だんだんと通じるようになっていく過程を描きたかったんです。それで、従来なら「○×△……」で済ませてしまう部分を切り捨てないで、1つの言語として完成させました。どうしても本気で取り組んでおきたかったので。

―― メルニクス語はどなたが考えたんですか？

豊田　私です。ただ私が考えたデザインはですね……、全部変わっちゃいまして（笑）。デザイン課のタイポグラフィを勉強した人に作ってもらいました。

―― 見た目がかなり違いますけど、読み方はいっしょですか？

豊田　えぇ。アルファベットの一文字対応で、読みは一文字一音、というルールは現在のものと同じです。いずれ私の真メルニクス語というのが陽の目を浴びるといいんですけどね（笑）。

―― メルニクス語は遊んでいる方としては目を引くし、解読する楽しみもありますよ。

豊田　楽しんでいただけたら嬉しいです。でもどうだろう？　アニメとかメディアミックスをやるうえでは、大変な障害となっているんです（笑）。アニメやドラマCDの中でもメルニクス語が出てくるわけで、最初は声優さんもすっごく苦痛だったみたいです。でも最近は、むしろ楽しんでもらえているところもあって、よかったですね。そういえば、アニメの主題歌にもコーラスで入ってるんですよ。

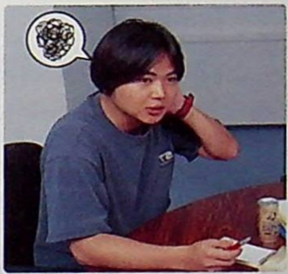
萌えないキャラクターたち

―― 今回はどのキャラクターも「いいな」って感じる瞬間と「なんか嫌だ！」って感じる瞬間が用意されていませんか？

豊田　ありますね。

―― それは意図してですか？

豊田　もちろん意図しています。でも、うまくいったとは限りませんが（笑）。ただ、いわゆる「萌え萌えーっ！」って感じには、ならないと思うんですよね。キャラクターに興味を持ったり、愛着が沸いていったうえで、最終的にそういう状態になってくれればこちらの意図通りなんですけどね。キャラクターたちの良いところ、悪いところをすべてひっくるめて、人間的な魅力として受け止めていただけると、この試みはうまくいったことになるんですが。でも、こんな自分勝手なヤツ、私は嫌だって終わっちゃう人もきっと多い……ですよねぇ（笑）？



いわゆる
「萌え萌えーっ！」
って感じには、
ならないと
思うんですよね



「豊田版 真メルニクス語」

本文中で豊田さんが「いつか陽の目を」と語っていた、真メルニクス語がこれ。採用されたメルニクス語に較べると、単純なラインながら似た文字が多く、解読の難解さを感じさせる。ワイルドな作風は非常に味わい深いのだが。

等身変更によるメリット・デメリット

── キャラクターに関連することですが、今回、等身が上がりましたよね。それによって演出面で変わった点はどこですか？

豊田　ズバリ戦闘ですよね。戦闘の絵を描いているスタッフに以前から、せっかくのアクロバティックな戦闘シーンなんだから、もっと動かしたいっていう要望がありまして、けっこうチーム内で話し合いましたけどね。ぎりぎりのライン、ここまでだったらOKだろう、っていうところまで等身を上げて、最低限、頭の上に手が回って、剣を振り回せるということで今の等身に決めました。もちろんデメリットもいっぱいあったんですけどね。

── デメリットですか？

豊田　やっぱりごまかしが利かない。演出上、等身が上がったぶん、セリフと体の形が合っていないと違和感が出ちゃうんで、そのぶん絵を細かく描かなければならなかったんですよ。

── なるほど。でも逆に、動きのパターンが豊富になったことで、会話等の演出の幅が広がったんじゃないですか？

豊田　細かくなったことが役に立った、というのはむしろないです。ただイタズラに作業量が増えてしまったという印象がありますね。役に立ったことってあった(笑)？

名取　そりゃもう、私はイベントの演出が分かりやすくなったんで良かったですね。二等身だと手をさしのべるとかが、何をやっているのかわからないんですけど、三等身だとギリギリ分かるかなと。単純に、私は良かったなぁと思いました。

「…」。行間を読む

── 演出面でもう1つ。作り手のみなさんも意識しているのか分からないんですが、『テイルズ』シリーズのシナリオは「…」で間を表わす表現が多くないですか？

豊田　その辺は『タッチ』の影響ですかねぇ(笑)。

── もちろん無意味に多いというのではなくて、小説でいうと行間を読むみたいな感じで、けっこう重要な使い方をしていますよね。それはかなり計算されてのことですか？

名取　どうだろう？　うーんやっぱり、ちょっとあるかなぁ……。そうですね行間を読む感じで。

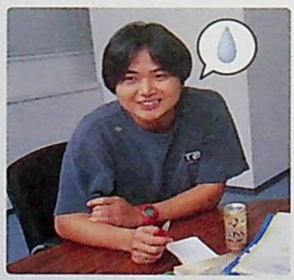
豊田　あえて口にしなくてもなんとかしてプレイヤーの方にその心情を伝えたいというのありますね。伝わっているかどうかは分からないんですけど(笑)。

名取　私が最初に書いた脚本では、わりとセリフで全部を語ってたんですけど、それを豊田に見せているなかで削られていって、そのぶん「…」に変わったりとか。最初はどうしても「小さいキャラで表情が分かりづらいから、言葉で説明しなければ」というのが頭にあって、少ししつこいくらいセリフで語らせてました。でもキャラクターができてくるのと比例して「やっぱりここまでしゃべらないでしょう、ファラは」とか「リッドだったらここは沈黙で終わりじゃないか」とか、そういうやりとりを重ねて、どんどん削っていきました。

豊田　あとエモーショナルバルーンに変わったりとかね。

名取　なるべくセリフは少な目で、なおかつ感情を伝えられる

あえて口にしなくても
なんとか**心情**を伝えたい。
伝わっているかどうかは
分からない
んですけど(笑)







「頭身の変更」

左は『デスティニー』、右は『エターニア』のもの。確かに等身が上がっているのが分かる。

ようにするのがいちばんいいかなぁと。そういう意味でエモーショナルバルーンが多くなっているかもしれないですね。

豊田　「…」にはキャラクターたちの重要な思惑が隠されていたりしてます。メルディとかキールとかも多いですよね。だから、これは一回目では分からないかもしれないけど、二回目にプレイをしたときに「あ、この…にはその意味があったんだなぁ」っていうのが分かってもらえると思うんですよ。

名取　分かってもらえると、うれしいなぁ。

――　ところで、エモーショナルバルーンって何ですか(笑)？

豊田　「…」や「！」を表示しているフキダシのことです。みなさんには普及しづらいネーミングでしたね(笑)。

良い毎日を送ってほしい

――　では、『エターニア』をプレイしたユーザーの方に、メッセージをいただけますか。

豊田　私としては、いろいろな遊び方ができるような作り方をしたんで、こういう風に遊ばなくちゃいけないという固定観念を持たずに、好きなように、自分なりの遊び方をしてほしいな、というのがいちばんの望みですね。ですから、早解きOKです。早く

人間を好きでいてほしいというか、良い毎日を送ってほしいなぁとか(笑)



終わらせようと思えば早く終わらせることができるような作りにもなっております。ただせっかくお金を払って買ったんですから、1年楽しみたいという方はしゃぶり尽くしてもらいたい。1回遊ぶだけじゃなくて、戦闘に関しても、先頭のキャラクターを変えるだけで違うゲームのように遊べるんで、何度も何度も遊んでいただけたらなと思います。

名取　自分の心でそれぞれの物語を作って楽しんでもらいたいというのがあります。あと『エターニア』はファンタジー世界のお話ではありますけれど、きっとみなさんのまわりの現実に置き換えてもここに出てくるような人物はいると思うんですよ。だから壮大な話になっちゃいますけど、人間を好きでいてほしいというか、良い毎日を送ってほしいなぁとか(笑)。『エターニア』を遊んだあとにもう一度身の回りにいる人たちを見たときに、また別の捉え方ができるような、そんな作用を及ぼせたらいいなぁと思います(笑)。

豊田　『エターニア』の製品としてのテーマは、「テイルズシリーズの集大成」でした。『ファンタジア』も『デスティニー』も、戦闘やスキットなどの新要素が多かっただけに、どうも作り尽くした感じが得られなかったんです。スタッフそれぞれも「もっとこんなこともできるのに！」と思いつつ盛り込めないこともあったし。だから『エターニア』では「ここで決着をつけようよ」っていう気持ちが大きかったですよね。

――　決着は着きましたか？

豊田　えぇ、おかげさまで。「もうやることやったな」という感じで。三部作を作り終わったって言ったら変ですけど、一応気持ちの中で完結させることはできましたね。だから次は気持ちよくですね、第4作になるのか、全然別のものになるのかもしれませんけど、やっと次のステップには進めるな、っていう感じですね、今は。

――　では、次はお2人にそれぞれのキャラクターと世界設定の解説をお願いします。

「エモーショナルバルーン」

ゲーム中のイベントシーンで現れる、「！」や「…」のマークを表示したフキダシのこと。スタッフのあいだでは、EBと呼ばれて定着しているとのこと。「一般には定着しなかったですね」と語る豊田さんは、どこか寂しげだった。



汗　喜　驚　焦　恥　黙

Tales of Eternia *Developer Interview*

キャラクター＆世界観について

話題はキャラクター、そして設定細部へと移る。
ここからはネタバレも含まれるので、ぜひクリア後に読んでほしい。

リッド・ハーシェル

名取　10代の女の子にとっての理想の男の子を私なりに考えました。普段は何もしてくれなかったりするけれど、頼りがいがあって、いざってときは絶対に自分のことを見ていてくれるという安心感を持てる男の子。それが際だつように、あえて普段は面倒臭がり屋の性格にしてます。逆に、しっかりしている部分なんかは、リッドがのちのち成長していくにつれて、どんどんクローズアップさせていきました。こんな男の子が周りにいれば、さぞ10代のころは楽しかっただろうなと(笑)。

―― 今までの『テイルズ』シリーズの主人公は、もっと良い子の雰囲気がありましたよね？

名取　根本の部分はいっしょのつもりで書きましたが、照れなどの思春期っぽさが前面に出たがゆえに、リッドは口調などもちょっとぶっきらぼうになってます。あとファラがガンガン進んでいってしまう子なんで、それを抑える意味でも主人公であるリッドはちょっと斜に構えさせて「何やってんだ」って言わせてるんです。ファラは良い子では止めきれないくらいのパワーの持ち主ですから、彼女とのバランスをとるためにリッドの性格がああなったところもありますね。

―― レイスの死後、最初はしかたなく冒険に同行していた感のあったリッドの言動が、より積極



的なものに変わっていきますよね。それは内面的にどんな変化があったんですか？

名取　リッドはもともと自分のやれることだけをやって暮らせればそれで幸せ、そのかわりにやれることは最後までやり遂げようという考えの持ち主だったんですが、その「やれること」の枠が、冒険の過程でどんどん広がっていくんです。同時にレイスに託された言葉によって、リッドなりに自分がいちばん守ってあげたい人が誰なのか？　そのためには自分は何をすればいいのか？　ということを次第に考え始めます。たくさんの課題が彼の前に広がるんですけど、「それは自分のやれる範囲だし、自分の願いにつながることだから」という感じで1つずつこなしていくんです。本当にできるのかわからないようなことでも「こんなのできねぇ」って投げださないところに彼の成長が見られるのかな。

ファラ・エルステッド

名取　ファラはとにかく前向き。でもその前向きさの下には、過去に心に負ったすごく深い傷が隠れていて、本人も無意識のうちにその傷を封じ込めちゃっています。知らない人が見ると、脳天気でただの前向きな女の子なんですけど、実は一生懸命さが病的で、さらに病的なお節介になっている部分がある。いわゆる重傷な方(笑)です。それがリッドにはよく見えていなかったため、勢いだけで進もうとするように見えるファラを少々もて余し気味で、2人の仲が疎遠になりはじめていた理由にもなっています。彼女を成長させてあげるには、心のフタを開けて、傷を直視させてあげないといけなかったんです。逆に物語の最初のうちは、その傷が表に現われないように気を配りました。

豊田　エンディングまで遊んでいただくと分かりますけど、結局最後は普通に前向きなファラのままで終わるんですよ。

―― 前向きなのは一緒だけど、そこから病的な部分が抜けたということですか？

名取　そうですね。自身に封じ込めていた傷と向かい合ったとき、ファラ1人では支えきれなかったと思うんですが、横からリッドが見ててくれた。だから彼女はその傷を受け入れて、過去を乗り越えられたんです。でも彼

女が元から持っていた、リッドがいるから大丈夫、リッドがいるから前に行ける、という楽観的な部分は変わることなく終わっています。良い関係だなぁ(笑)。
―― ファラとレイスの関係についてなんですが、彼女はレイスに憧れていたんですか？
名取　恋愛感情ではないと思うんですが、自分の心の闇の部分に初めて切り込んできた人物なんで「自分の心の中に隠されているものがあるんだ」という驚きとともに、それを見つけたレイスにすごく興味を覚えたんですね。ファラは一時期、レイスをすごく頼りにはしていると思います。そのままずっといっしょにいたらどうなってたかわからない、もしかしたら恋愛感情に発展したかもしれないし、そうではないかもしれないし……。
―― ラシュアンの悲劇は、直接ファラたちが起こしたものではないんですか？
名取　ファラがレグルスの丘に行くと言わなければ、彼女のお父さんもあそこに来ることはなかったんで、まるで無関係というわけではないです。根本的な最初の一歩はファラの一言だったんで、むしろそれが彼女を苦しめ続けていたんじゃないかと。



メルディ

名取　自分たちのよく知った間柄に入ってきたときに、奇異に思える言動をするキャラクターにしたかったんです。それはメルディにとっては当たり前のことなんだけど、文化や習慣の違いのために、ファラたちには奇異に映ってしまうというように。あと、性格的に人なつっこくしておかないといけませんでした。異物である人が引っ込み思案だと、その人物はパーティにとって本当に異物のまま終わってしまうので、あえて自分からどんどん仲間たちに接触するような積極性を持たせました。でも、それがなるべくなら嫌味に映らないように、もし映ってもあまり嫌悪感を抱かれないようにならないものかと、気を配りました。
―― 彼女は16歳の割には、すごく幼く見えますよね？
名取　そうですね。メルディにも古い傷があるので、そこで成長というか、時間が止まっちゃっているところがあると思います。
―― ダークな設定ですね？
名取　ダークです。彼女も抜け出せていない、成長しきれていないところがいろいろあります。
―― メルディの言葉遣いのおかしさは、彼女の固有のものですか？　それともインフェリア語になったときに変に聞こえているだけなのですか？
豊田　彼女のもともとの口調です。べつに「オージェのピアス」がバグっているわけでなく(笑)。
―― メルディは甘えたがりで、単純な性格に見えますけど、バリルと自分との関係を隠したりするなど、リッドたちの力を借りるために意図的に情報操作をしてるように思えるんですが。



名取　そう思うと、なんか嫌な人だ(笑)。いや、意図的に隠していたわけではなくて、メルディ自身も知らないことがいろいろあったんです。両親のことや、本当はなんでインフェリアにやって来たのかという理由も、なかなか言い出せなかったんです。
豊田　あとフィブリルが何なのかについてリッドたちに聞かれたときも単純に説明できなかったりもしてるしね(笑)。
―― それでも「メルディはバカじゃないよー！」っていう(笑)。
名取　彼女なりに必死で虚勢を張っていたんでしょう(笑)。どちらかというと論理的思考は苦手で、本能にすごく寄っている女の子ですね。
豊田　つまり動物的なんです。
名取　それゆえ、すぐに恐れたり怖がったりします。本当のことを言ってこの人たちが離れていったらどうしよう、と思っているんですね。昔、母親から拒絶されたことが深い傷になっているので、甘えながら「この人にはここまですり寄っても大丈夫なのかな？」ということを、どうしても気にしちゃう、計っちゃうんです。計算ではなくて、自然とそういう風になってしまう。そんな部分が彼女の性格に大きく影響しています。

―― メルディが平然とリッドといっしょに寝たがったりしますよね？　あれはセレスティア人特有の男女観ですか？　それともメルディ特有のものですか？

名取　メルディがちょっと幼いということもあるし、あとは、男女の関係というのはセレスティア人のほうが開けっぴろげですから。

豊田　羞恥心がないのは確かだよね、そういうところで。

名取　逆にインフェリアのほうはお見合い結婚が多かったりと保守的なんです（笑）。だから男性はこうあるべきもの、女性はこうあるべきもの、という考えが強くあるんで、ファラはメルディの言動にドキドキしちゃうんです。

クィッキー

豊田　『ファンタジア』や『デスティニー』のときも、ペットがいたらいいねって言ってたんです。でも後付けで単なるマスコット的なものにするのではなく、最初から意味を持たせた存在にしたいなと。それに、単なるペットじゃなくて、いつもいっしょにいるんだけど言葉はまったく通じずに気持ちだけでしかコミュニケーションできない仲間、そういう存在がほしかったんです。そういえば、始めのころメルディの連れはクィッキーじゃなかったんですよ。セレスティア産のペットだということで、ロボットでした。ポットちゃんって言うんですけど（笑）。

名取　ずっとポットちゃんでやっていたんですよ。



―― ポットちゃんは、なんでいなくなったんですか？

豊田　私の絵が下手で、周りの人間にその良さが伝わりにくかったので……炊飯器の格好してましたからねぇ。まぁ、クィッキーの方がいいのは、100人が見れば100人がわかることですけど。

―― クィッキーの知能は高いんですか？

豊田　セレスティアの動物の中では高いほうですね。

名取　人が喋った内容はちゃんと理解しています。あと、勘が働くというか、危険が迫るとそれに気付いたりもします。

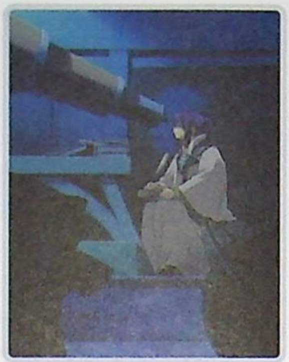
豊田　メルディとの信頼関係はすごく厚いです。だから、彼女が少しでも不安になったり怖がると、一番最初に反応しますよね。

―― メルディとクィッキーは、シゼルの実験の被験者どうしだったんですよね？

豊田　別に、いっしょに同じ実験を受けていたというわけではないんですが、単にメルディにしてみれば、自分と境遇が似ていると感じたのではないかと。本来、クィッキーの種族、ポットラビッチヌスは決して人にはなつかないですし、町中に猫のようにホイホイいるわけではないんですよ。野生動物としてセレスティアに生息はしているんだけど、レアものです。

キール・ツァイベル

名取　キールは見た目も頭もいいんだけど、リッドとは逆に弱い部分をたくさん持っていて、そこがかわいく思えるようにギャップを強調しました。仲間の中で一番コンプレックスが大きくて、ある意味すごく人間らしいキャラクターです。なおかつ、リッドとファラはわりといい人だから、セレスティアから来たメルディをすぐに仲間と認めてあげるんですけど、普通は得体の知れない相手をすぐに信用するなんておかしいじゃないですか？　それにパーティの中でみんながすんなり受け入れてしまうとメルディが異物として機能しないんで、彼女に反発する人を入れたかったんです。反発する理由も、本に書いてあることがすべてだと思ったり、知識ばかりに頼る、保守的なインフェリアの人たちを代表する考え方を出したかった。理解度が高くて、ある意味特殊なリッドとファラに対して、キールはまさにインフェリア人そのものといった感じです。



―― いつも難しいことばかり話してますけど、すごく頭がいいんですよね？

名取　いいです。でも、大方の知識は、レオノア百科全書とミンツ大学の授業から得ています。

豊田　頭はいいけど天才というわけではない。ただこの年齢で大学卒業しちゃってるくらいだから、学校の勉強に関しては非常に才能がある、と。

名取　キールは旅を続けていくうちに、実際にそこにいる人たちを見て、自分で考えたり判断することを覚えていくんです。本

に書いてあることがすべて現実だとは限らないと、身をもって体験していくわけです。だから、キールがいちばん今回の冒険でいろいろなカルチャーショックを受けてますね。

── 旅の途中で最初は研究対象くらいに見ていたメルディのことが好きになりますよね。

名取　だんだん気になる存在になりだして、本当のメルディを理解しようとしていくんです。

── その第一歩がアイメンの図書館でメルディと徹夜したことですか？

名取　そうですね。それまでメルディにずーっと辛く当たってきたのに、突如手のひらを返したように態度が変わる(笑)。それはやっぱりセレスティアの生の知識を得られた興奮と、メルディが朝まで付き合ってくれたことへのうれしさからでしょう。

豊田　ただ、直後は自分の気持ちに全然感づいていないですね。徹夜してメルニクス語を訳してくれたのに、メルディのことは気にもしてなかったですからね。あとからジワジワと効いてきたんじゃないでしょうか。

── キールは途中からメルディがなんらかの力、実際には闇の極光ですけど、これを隠していることに気づきますよね？

名取　はい。それで彼女を守ってあげたいと思えるくらいの度量を持ち始めます。そこがキールの成長のポイントですね。

チャット

名取　チャットは、いのまた先生の設定画を見ているうちに、イメージが沸いてきたキャラクターなんです。最初私の中では、男の子っぽい女の子だという感じで考えていたんです。でも、いのまた先生の絵を見て、これはどちらかと言うと大人になりたい子供だと気付きまして。大人として扱われたいけれど子供扱いされて、なおかつ男の子に見えちゃうような女の子という感じになりました。性格的には子供らしからぬ冷静沈着なところがありますが、弱みにクィッキーを持ってくることでギャップを出してあります。大海賊アイフリードの子孫ということを自分のアイデンティティにしているんだけど、すごく体が小さいし弱いんですよね。だからそういう意味では大きなコンプレックスがあります。でも「私は大海賊なのよ」ということで、グッと背伸びをしている。そんな子供っぽい部分のある、かわいいキャラクターを心がけました。



── チャットはいろいろメカや仕掛けを作ったりしていますが天才なんですか？

名取　メカに関しては偏愛しているんで、それなりの知識を貯めている。だから偏った才能はあります。でも暗算ができません(笑)。小屋の仕掛けなんかは自分で作っているんだけど、アイフリードから受け継いだ設備を使ってのことです。

豊田　今までのシリーズ中、子供のキャラクターがいなかったじゃないですか、だから今回は是非出したかったんですよね。

名取　最初は大阪弁だったんですけどね(笑)。

フォッグ

名取　この人こそ本当に前向きですよね。何も弱みはないというか、強いてあげれば家出した奥さんを待っている身ですけど。それに関しても、なぜ奥さんが出て行ったという理由は、まったく分かっていません。男らしくてガンガン前に出ていくけど、ちょっと人間の機微にはうとい。でもリーダーとしてカリスマ性には溢れている。そんな感じのキャラクターです。

豊田　体力もあるし。

名取　体もズバ抜けて大きくて、それに物理的にも精神的にも「痛み」を「痛い」としてあまり感じないんです。あと、絶えず大砲を担げるくらいの力があるので、それを見たチャットがフォッグにコンプレックスを感じてしまうんですね。非常に頼りがいはあるんじゃないかと思いますけど、伴侶としてはどうかなぁと。この人を伴侶として選べるリシテアも器が大きいですよね(笑)。





レイス

名取　レイスは事情が事情だけに複雑な性格です。本当は王様の息子なんですが、それを隠さなければいけないし、母親はいわば王や王族に殺されたようなものなので。非常に悔しいけど王を否定すると母親までも否定してしまうので、王にならって生きていく道を選ぶ。それが正しい道と信じたいけれど……。

—— 信じ切れない？

名取　ええ。世界を回って、いろいろ見ているうちに「どうも違うんじゃないかな？」と思ってもいる。ファラたちと出会うまえから「王が絶対ではない」という考えが胸の内にあったと思います。

—— レイスは見所の多い、おいしい役回りですよね？

名取　そうですね。すごく美男子で剣の腕も立ちますし。完全な人間にならないように、味覚が変だったり、ファラに皮肉をズバズバ言ったりとか、そういう大人げない部分を付けました。まあ、ファラのことに関しては彼女の本当の部分を引き出すためにあえて皮肉を言っていたと思うんですけど……。

—— レイスはマザコンではないわけですか？

名取　マザコンではないです。

豊田　いやぁ、その気はあるんじゃないのかな？

名取　うーん、お母さんが絶対だというのはあるんですけど、それがマザコンと呼べるものかどうか。でも絶えずお母さんのことが胸中にあって、お母さんのため私はこの身分を捨てない、みたいなところはあります。

—— 光の橋のやりとりでレイスもやはり迷っていたんですか？

名取　はい。迷っていました。

豊田　本気で戦っていたらレイスが勝っているはずです。

バリルとシゼル

名取　バリルは頭が良くて正直な善人です。彼の提唱する説は常識を越えていたのでインフェリアでは変人扱いされていましたが、逆にセレスティアではそこが個性と認められて尊敬を集めていました。シゼルは自分にも他人にも厳しい信念の人。セレスティア人の中でもとくに感受性が強く愛情深かったので、それが悲劇を生んだのでしょう。

—— 2人のなれそめは？

名取　セレスティアに渡ったバリルは、岬の砦への着地に失敗して大ケガをしたんです。そこを偶然海に来ていたシゼルが見つけて手厚く介抱したんですね。2人は価値観も性格も違うので反発はありましたが、学問という同じ目的に向かってともに歩むうちに、違いを補って余りある魅力をお互いの中に認めたんですね。



エターニアについて

豊田　インフェリアとセレスティア、それにセイファートリングを含むエターニアという世界は、空間が歪んじゃってるんで三次元的に図示できないんです。インフェリア人にすれば、インフェリアが丸くてその周りをセレスティアが包んでいるように見えている。ところが、セレスティアに行くと逆に見えるわけです。ただそのことについては誰も言っていないですね。キャラクターたちは気付いていないみたいです(笑)。ただ、2つの星は連星でともに太陽の周りを回っているわけで、星の外側、つまり宇宙から見ると位置関係は正常に見えるんですよ。

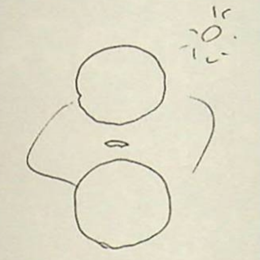
セイファートリング

豊田　そもそも互いの星が争いを続けていて……ネレイドがそういう争いを起こしたわけですけど、争いに収拾をつけるためにセイファートが空間をねじ曲げて、閉じた世界にしてしまったんです。その中だけで好きなようにやれよと……。好きにやれよというのは、争いを認めているわけではなくて、自分たちを悟れという意味なんですけど。セイファートが閉じた世界を作り上げたために、歪んだ、誤った世界になってしまったと。

—— では、世界を閉じる役目を果たしているのが……。

豊田　セイファートリングです。現実には普通に存在している2

つの星を、ねじれた空間にしている「時空を歪めるための輪っか」ですよね。だから、エピローグでリングが壊れると、世界が正常に戻るわけです。その状態でインフェリアから空を見上げると、我々が月を見るようにセレスティアが見えます。



実際のインフェリア、セレスティア、セイファートリングの位置関係。豊田さんの手による大図解より。

セイファートの試練で問われたもの

名取　1つ目の試練は、人間以外のものも、それぞれの事情がある、心があることを理解する、というようなことです。使者が言う「避けていたことへの対峙」というのは、リッドは猟師だから生きていくために獲物を殺さなくちゃいけない。だけどそれは、殺して良いものだから殺すわけではなく、自分が生きていくために必要だから殺しているんだよ、おまえは。ということを改めて認識させる、といったことではないかと思います。

―― 2つ目は？　なぜキールの過去を体験したのですか？

名取　リッドの身近なところで、たまたま小さいころのキールが選ばれただけです。ずっといっしょだからよく知っているような相手でも、人にはいろんな面があって、いろんな弱みがある。自分の知らない別の部分が確実にあるということを分かろうとしないとね、という試練です。

―― では3つ目は？

名取　3つ目は、今から戦おうとしている敵にも正義がある。それでもおまえは倒すのか？　倒さないのか？　ということです。でも、詳しく説明して、プレイされた方が「あぁ、自分の考えは違うんだ」という風になるのはもったいないと思うんです。みなさんそれぞれが自分が感じたり、解釈したものが正解でいいんだと思います。

セイファートとネレイド

名取　ゲーム中の時代では、セイファートとネレイドが何かというのはわからないんですよね。精神とも言えないし、晶霊でもないですし。神様という言葉がいちばん近いから、たまたま当てています。世界を形成した何かの意思みたいな、本当に何もわからない状態ですね。

―― ネレイドはセイファートと戦ったんですか？

名取　直接的には戦ったかどうかは分かりませんがネレイドを支持する人民と、セイファートを支持する人民たちが戦ったことは事実です。

―― ネレイドはレグルスの丘に封印されていたのですか？

名取　たぶんセイファートの使者みたいな存在がその時代にもいて、その人が「これを封印しなさい」という感じで、レグルスのような英雄と称されている人に、神話的な力を貸して封印させたんだと思います。でも形としてはそこに封印されたことになっていますけど、本当にそうなのかは誰にも分からない。

―― でも、そこにネレイドの何かが封印されていたのは確かなんですよね？

名取　そうですね。ネレイドと称する何かが封印されていたと。

―― ネレイドの迷宮にいたレグルスは、結局ネレイドに体を乗っ取られていたんですか？

名取　そうです。シゼルが乗っ取られたようにレグルスも乗っ取られていたんです。

―― ということは、いろいろなところで乗っ取られている人がいる可能性があるんですよね？

名取　あるんですよ。ただ乗っ取るというよりは、誰かの心の中に少しだけ「自分以外の何かの存在を否定する」思いがあると、それがバーッと拡大しちゃうことがネレイドに心を奪われることだと思うんですよね。ですから、みんなの心の中にある闇の部分がネレイドになるというか。

―― 結局、リッドたちはネレイドを倒せたんですか？

名取　とりあえず、シゼルの体からは追い出したということですよね。ただネレイド自体はなくならない。セイファートという存在があり続けるように、ネレイドもなくなりはしないと思うんですよ。だからネレイドの迷宮が存在し続けるわけですし。

―― 単純に勝った負けた、倒した倒されたという話ではなかったわけですね？

名取　そうですね。そう受け取ってくれるとありがたいですよね。でも「悪者を退治した」って思ってそれで喜んだり、納得してくれるプレイヤーの方がいれば、それがその人の『エターニア』だからいいんですよ（笑）。

（2000.11.22収録）



M I
utsumi nomata
Interview

いのまた むつみ インタビュー

イラストレーター、キャラクターデザイナーとして、
各方面から大きな支持を受けるいのまたむつみさん。
『テイルズ オブ デスティニー』に続き、
『テイルズ オブ エターニア』でも
キャラクターデザインを手がけたいのまたさんに、
「キャラクターを作るということ」を中心に質問をぶつけてみた。
さらに、前作『デスティニー』から格闘ゲームの「持ちキャラ」まで、
多岐に渡る話題が繰り広げられる、
ファン必見のインタビュー。

――――　最初に、キャラクターを生み出すときのお話をうかがいたいんですが、いのまたさんは描いては消してを繰り返しながらイメージを固めていくんですか？それとも突然閃くんですか？

いのまた　ピカっと閃きますね。モヤモヤっとした考えが、あるときパズルがカチッて合うみたいに急に全部できあがるんですよ。描いては消してを繰り返して生まれたキャラクターは、どうしても全体に勢いがないっていうか、1つのキャラクターとしての意識が散漫になっている気がするんです。もちろんカチッって作ったものも、クライアントの意見を取り入れたり、他のキャラクターと合わせるために修正するので、一番最初に考えたものとは違った形になるんですけどね。でもやっぱり一番最初の原形はカチッとできることが多いです。

――――　イメージが形になるまでは何をなさっているんですか？

いのまた　主には机の前に座って考えたり、ラクガキをしたりなんですが、なかなか形にならないときは昔ボツになった絵を見たり、困ったなぁ～と思いながらゴロゴロのたうったりもします(笑)。私はイメージが形になるまで、それに関係することを考えていないとダメなんですよ。パズルに例えると、パーツをいろいろ並び替えるような、完成に向けての作業をしていないとうまくいかないんです。だから仕事場を離れても常にそのキャラクターのことを考えている部分があって、意識しなくても頭の中でイメージの断片を集めていますね。

――――　キャラクターを考えつくとき、最初に浮かぶのはたいていどんな部分ですか？

いのまた　構図や細部のときもあるし、色の組み合わせのときもあります。抽象的な表現なんですけど、なにか1つ頭に引っかかるものができて、暗いところでその部分にだけスポットライトが当たっている感じなんです。それでライトを動かしていくと全体像が分かる。キャラクターデザインの場合はそんな感じで漠然としたイメージが頭の中にあるんです。逆に、カラーイラストを描く場合は最初から頭の中に完成したときの絵のイメージがしっかりあるんですよ。だからそれ

を紙の上に写すって感じですね。もちろん描いてる途中に気分が変わったり実際に描いたときに違うものになっていくというのは、よくある話なんですが。

———— キャラクターをデザインするうえで「今まで誰も見たことがない新しいものを」という意識はありますか？

いのまた 今どきの世の中は情報社会だから、本当に誰も見たことがないものってないと思うんですよ。私が描く絵も普段生活している中で見聞きしてるものが、ちょっとずつ自分の中に蓄積していって、それが形を変えて出てくるんじゃないかなと思うんです。何かを描いてもそのときは自分オリジナルのつもりなんですけど、実は10年くらいまえに描いたものと同じだったりして、なんだぁ〜こういうところにルーツがあったのね、と思うことはよくあります。

———— いのまたさんは1キャラクターを作りあげるのに、どのくらいの時間がかかりますか？

いのまた 時と場合によります。体力的なことや気力の問題もあるし、単純に煮つまるときもあります。一番早いときだと、最初に打ち合わせをしてる最中に頭の中で完成してすぐに描けたときもあるし……『エターニア』でいえばキールがそれに当たります。

———— 逆にレイスは難産だったとうかがったんですが？

いのまた レイスは美形のパターンを組み合わせたようなキャラクターなんですけど（笑）、色男って顔がいじりにくくて、バリエーションが作りにくいんですよ。差をつけるっていっても着ているものぐらいだし、それにいつもカッコよくないといけないじゃないですか。鼻がすらっとしてるとか目が涼しげとか、顔のカタチが決まってるんで変化をつけにくいんです。ようするに、色男を描くのはあまりおもしろくないんですよね。だからレイスも特別大変だったとかじゃなくて、描いてみてカッコよくなくて、でも直しても直してもカッコよくならないんで、困ったな〜って（笑）。

———— ご自分の趣味や好みは、キャラクターのデザインやスタイルに反映されているんですか？

いのまた う〜ん、趣味や好みがストレートに反映することはあまりないですね。それに、自分の中で例えば洋服の流行りがあったとしても、現実の世界で私が好きな方向性と絵の世界は別なんですよね。とくにファンタジーや時代ものは極端にデフォルメしたり、ミックスしたり大げさに表現するんで、私の好みや方向性が入る余地がまったくないことも多いですから。ただ、自分にとってまったく関心のないものは描いていないと思うんですよ。逆に苦手なものは常に意識している部分があるんで、極端に苦手なものなんかはかえって描けるし、描くこともありますけど。

———— 何が苦手なんですか？

いのまた 固いもの（笑）。岩とか自動車とかロボットなんかは苦手なカテゴリーです。柔らかいものは少しぐらい線が曲がっても気にならないからいいんですよ（笑）。でもロボットなんかは定規だけで描くと、とくにカラーイラストだと薄っぺらな絵になるんです。だから下絵は定規で描いても、ペン入れのときや色塗りのときはフリーハンドで描くんですね。そうすると線がなんかムニョムニョムニョってなっちゃう。困ったなぁ〜とか言って、また困っちゃうんですよ（笑）。

———— いのまたさんは趣味や好みをあまり絵に反映されないということですが、人間的な好みの場合はどうですか？ 例えば有名人では誰がお好きですか？

いのまた ん〜、最近だとプロレスラーの丸藤とか（笑）、ブラッド・ピットが好きですね。女性だと、ズバっと誰っていうのはいないんですけど、間口は広いと思います。女性の身体の造形はすごい好きなんですよ。

———— 男性のどういうところに魅力を感じますか？

いのまた 実際の男の人だと、精神的な部分でちゃんと自分を持っている人が好きですね。まあ、外見もいいにこしたことはないですけど（笑）。でも実際に友達になったりしたあとって外見って関係なくなるじゃないですか。

———— では、男性を見てグッとくるところはどんな部分ですか？

いのまた 腹筋（笑）。

———— リッドも腹筋を見せてますよね？



いのまたさんがグッとくるという、割れた腹筋。いのまたさんは会話中、腹筋だけで男性を見ているわけではないこと、リッドのデザインに自分の好みが反映しているのはたまたまであること、この2点を終始強調していた。

いのまた　最初、お腹を出したリッドを描いてナムコさんに見せたら、お腹は出さないでいきましょうって言われたんですよ。だから、じゃあシャツを着ているところにしますって言って描いたら、やっぱり戻しましょうってことになったんで、やったー！　って（笑）。

――――　そんなに腹筋が好きなんですか？

いのまた　好きみたいです。筋肉系が好きなんですよ、華麗な感じで首が細くて肩が板みたいな美しい系のキャラクターは全然ダメです、気に入らないんですよ（笑）。だから『鉄拳3』の風間仁とか好きなんですよ。好みを絵に描いたようだわ！　っていうかまんまです（笑）。しかもズボンもヘソの下までで浅いし。なんじゃこりゃ〜って。

――――　仁はいのまたさん的には超ヒットなんですね？

いのまた　格好いいんです！　ダメですか（笑）？



風間仁は「鉄拳3」で初登場したキャラクター。確かに腹筋割れまくり、へそ下出しまくりである。いのまたさん的には「まんま好み」、「超好き」らしいので、敬意を表してプロフィールを掲載しておく。
●風間仁　19歳、AB型、180cm、75kg
三島流喧嘩空手改+風間流護身術を使う。



いのまたさんが造形的に気に入っているというチャット。浅黒い肌に金髪の人なら、町のいたるところにいませんか？　と訪ねると、再度いのまたさんは「現実の好みと絵の世界は別物である」ことを強調した。

――――　では実際の女性で魅力や色気を感じるところは？

いのまた　性格とか内面の部分を越えて、女性はどんなタイプでも好きなんです。ただ、精神的に貧しい女の人はダメですけど。

――――　女性キャラクターではどうでしょう？

いのまた　男の人とは見方が違うと思うんですよね。うまく説明できないですけど、やわらかそうな感じとか好きですね。といっても、しまっててもボワンとしてても好きなんですけど。『エターニア』は全体的にしまってる系でまとめてあるんです。ファラなんかとくにそうですよね、胸もないし。

――――　例えば腹筋に見られるような、外見的な好みは絵柄に反映されますか？

いのまた　普通はあんまり反映されないですねー。リッドの腹筋はたまたまです（笑）。

――――　では内面的な好みはどうですか？

いのまた　これも実際の好きと、創作の好きは違いますからね。例えば、実際に自分が友達になるのは、そりゃ「いい人」がいいに決まってるじゃないですか（笑）。嫌味な人だなぁと思うような人は好きになりませんよね（笑）。でも創作をしていくうえでは、やっぱりただいい人っていうだけじゃなくて、影があったりエキセントリックなタイプのほうが作りやすいんですよ。『デスティニー』のリオンとかああいうタイプは、性格的に作りやすいキャラクターですね。外見も考えやすいし、描きやすい気もします。

――――　キャラクターが持っている精神性が重要になるということですか？

いのまた　それは重要なポイントです。そこがないと描けないですね。『エターニア』では人物設定だけじゃなくて、世界観設定が最初からしっかりできていたのでデザインしやすかったですね。名取さんが強いイメージを持っていてとくとくと説明をしてくれたんで、そうか〜って（笑）。

――――　『エターニア』のキャラクター設定を読んで、気に入ったキャラクターは誰ですか？

いのまた　メルディはちょっぴり影があって好きな感じです。

――――　ではご自分が描かれたうえで、絵として気に入っているキャラクターは誰ですか？

いのまた　造形としてはチャット

がすごい好きなんですよ。チビッコで、おでこが広くて目が大きくて。それに浅黒い肌に金髪っていう色あいも好きなんです。あと最近はクィッキーが気に入ってるんです(笑)。「クィッキーばっかり描いていたいよ～」って。(編注：クィッキーはクロノアなどをデザインしたナムコのデザイナーあらゐ氏の作品)。

――――　ねこにんもお気に入りだとか？

いのまた　そもそも『デスティニー』を遊んでいるときに、私と友達の橋本さんのあいだでねこにんがすごく盛り上がったんですよ。ねこにんはナムコさんが作ったキャラクターなんですけど、ねこにんの図とかのラクガキを描いて、勝手にナムコさんにファックスしてました。いま考えるとやってることが子供ですね(笑)。それで、『エターニア』にも「ぜひねこにんの島か、ねこにんの村を入れてくれ」ってしつこく言ってたら実現してもらえました。でも今回頭身が変わったので、『デスティニー』のときに2頭身だったねこにんもイメージが変わりましたけどね。

――――　『エターニア』のキャラクター作りで苦しんだ部分はありますか？

いのまた　これは『エターニア』に限ったことではないんですけど、キャラクターを作るときは生みの苦しみはありますけど、大変さは感じません。むしろ楽しい(笑)。だから『エターニア』も、物理的なスケジュールの問題で寝てなくて辛いとかはありましたけど、創作するうえでの辛さはなかったです。『エターニア』は長く関わっていたんで思い入れもあるし、結構ノって作業できました。あと、これはあとになって気付いたんですけど、苦手な要素が少なかったのもよかったんだと思います。この苦手っていうのは説明しづらいんですけど、私にとって興味を持てない方向性のことです。そういう要素は関心がないだけに、普段からちゃんと考えていないので、あらためて考えるとなると悩んじゃうんです。そうするとなかなか形が生まれてこないんですよ。

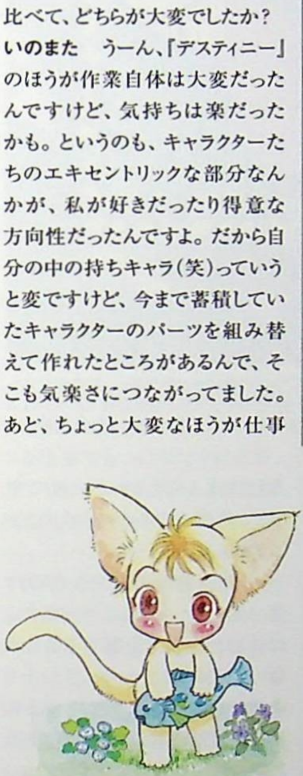
――――　『デスティニー』のときと比べて、どちらが大変でしたか？

いのまた　うーん、『デスティニー』のほうが作業自体は大変だったんですけど、気持ちは楽だったかも。というのも、キャラクターたちのエキセントリックな部分なんかが、私が好きだったり得意な方向性だったんですよ。だから自分の中の持ちキャラ(笑)っていうと変ですけど、今まで蓄積していたキャラクターのパーツを組み替えて作れたところがあるんで、そこも気楽さにつながってました。あと、ちょっと大変なほうが仕事としては楽しいときもありますからね(笑)。でも今回の『エターニア』のほうが作業的にはスムーズに進みましたね。キャラクターはいい人たちばかりだったんで、ひねったものにする必要がなかったし、今回は世界観も統一していたので着せる服も考えやすかったですし。それに2作目なんで、勝手が分かってたという部分もよかったのかもしれません。

――――　『デスティニー』と『エターニア』で意識して統一したり変えた部分はありますか？

いのまた　とくにないです。でも前回よりは年齢層を下げたイメージがあったんで、それがなんとなく反映されています。全体的にちょっとだけ幼い感じになっていると思いますよ。

――――　『デスティニー』ではリオンという超人気キャラクターがいたわけですが、それを越えるキャラクターを作ろう、というプレッシャーはありましたか？







◎橋本さんによるねこにん画

「デスティニー」で「金持ちのおばさんに騙されてるよ、ねこにん！」って勝手に同情したのがねこにんラブの始まりでした。ねこにんもいつか、おいしいものをたくさん食べて、日当たりのいいところでくーくー寝られるといいなーって思って、このカットを描きました。「エターニア」のねこにんにはまだ会っていないので、これからが楽しみです。

橋本正枝　漫画家、イラストレーター。代表作に「マハラジャ」「風ノ大陸」「児来也」などがある。趣味はオペラ、プロレス。いのまたさんいわく、「すごく長いつきあいで家族みたいな友人」とのこと。



リオンは『デスティニー』で登場し、熱狂的ファンの多いキャラクター。いのまたさんも気に入っているキャラクターの1人だという。このイラストは株式会社エポック社より発売された、『テイルズ オブ デスティニー』トレーディングカード用に描かれたもの。

いのまた　ないです。キャラクターを作るとき、ある程度人気が出そうっていう予感はありますけど、結局狙ってもあざとくなるだけだし、そういうのは嫌なんです。ゲームって自分で遊んで感情移入したりするじゃないですか。だから感じ方は人それぞれだと思うんで意識はしてないです。リオンみたいに極端に人気が出るキャラクターがいなくても、それは私的にはかまわないと。

――――　いのまたさんはイラストを描かれるときにファンの目を意識しますか？

いのまた　あんまり意識しないです。よく分からないっていうか、自分が好きで描いてるんで、他の人の目を気にしすぎてるとわざとらしくなりますしね。ファンの方には喜んでもらいたいんですけど、過剰なファンサービスはしてません。

――――　キャラクターを作る作業は楽しい、とおっしゃってましたけど、ストレスを感じることはないですか？

いのまた　いやあります、ストレスありまくり（笑）。どうしても時間に縛られちゃう仕事なんで。

――――　どうやってストレスを解消していますか？

いのまた　ふて寝をしたり、無駄遣いをしたりします。ただ無駄遣いの方は、ふらふらっと高いものを買ってしまって、その段階で初めて、よく考えたらこれはストレスかもって気付くんです。で、あとになって、こんなことなら有意義なお金の使い方をすれば良かったって（笑）。

――――　後悔するんですか？

いのまた　一瞬だけ（笑）。

――――　ネコを2匹飼われているとのことですが、ネコはストレス解消に一役かってくれますか？

いのまた　ぜんぜんダメなんですよ（笑）。慰労のためにいるんじゃなくて、1匹はもう歳なんで、私がお世話してあげなくちゃいけないし（笑）。家族みたいなもんでやすらぎにはなりますけど。

――――　アイデアにつまったときはどうしていますか？

いのまた　ブラブラしたり、やっぱり困ったりとか。時間に余裕があるときは何かしなきゃ！　と思いつつも掃除や片付けを始めちゃうんですけど、時間がないときはとにかく頑張ります。できるだけ娯楽には走らないようにしてます。逃避の力が働いて帰ってこれなくなっちゃうんですよ（笑）。ゲーセンなんかに行っちゃうと、すっかり遊んで時間を忘れちゃって、ふと気付いて店を出るとすごい時間が経っててショボ～ンとたそがれちゃったり。

――――　いのまたさんはご自宅に筐体を持っているほどゲームがお好きとうかがったんですが、どんなゲームがお好きですか？

いのまた　主に格闘ゲームが好きで『バーチャファイター2』とか、かなり萌え萌えでやってました。当時はちっとも仕事してなくてダメ人間でした。『鉄拳』シリーズも夢中でやりました。『鉄拳TAG』の基盤を「うおー！　欲しいよー!!」と思ったとき、ナムコの開発さんに相談したら「あとちょっとガマンすればプレイステーション2で出るから待ちなさい」って言われたんです。それもそうだな～って待ってたんですけど、リアルタイムな情熱みたいなこともあったんで、何か

が違うって。失われた時間は戻らない。悲しかったです。やっぱりじっと待つぐらいなら、買ったほうがいいですね（笑）。当時はガマンするのが大人かな？　と思ってたけど、やっぱり買っちゃうのが大人ですよね！

――――　いわゆる持ちキャラは何ですか（笑）？

いのまた　『鉄拳』はポール、『バーチャ2』はジャッキーです（笑）。

――――　『鉄拳』は仁を使っているんじゃないんですか？

いのまた　仁は下手なんです。『鉄拳』ではずっとポールでしたんで、ポールが用心棒なんです。仁で対戦に負けると、キーッ！とか思って、ポールで復讐だ！！ってなるんですよ（笑）。

――――　格闘ゲームの対戦はゲーム仲間とするんですか？

いのまた　ゲーセン友達です。

――――　その友達は漫画家さんやお仕事関係の方ですか？

いのまた　いや、ゲーセンで知り合う友達なんで、漫画家とかじゃなくそのへんのふつうの人です（笑）。ミスタードーナツのポイントを溜めたいばっかりに、ドーナツをたくさん買ってゲーセン友達にもって行って、喜ばれたりとかしてました。それで1回くらい負けてくれたりとか（笑）。でもみんな最近は、キチンと就職して世代交代してますけど（笑）。

――――　今までマンガやアニメを御覧になって、ハマったキャラクターは何ですか？

いのまた　そうですね、いっぱいありすぎて、にわかに思いつかないです。近ごろ読んだマンガだと、心のリバイバルがやってきて諸星大二郎の『マッドメン』かな（笑）。夢中で、朝晩読んでますね（笑）。

――――　いのまたさんはいろいろなキャラクターに「萌え萌え～」ってなるんですか？

いのまた　ええ。始終です。バカ（笑）って感じですね。

――――　いま、仕事以外で一番の関心事は何ですか？

いのまた　こういうときって、カッコいいこととか言えるといいんですけどね（笑）？　う～ん、趣味はプロレス見たり、オペラ見たりするのが好きなんです。自分でする趣味だと、ゲーム（笑）？でも一番の関心事は……とにかく休みたいです。

――――　一週間休みがあるとしたら、何をします？

いのまた　たぶん3日くらいゴロゴロしてて、そのあと掃除しなくちゃ～、でもかったるいな～ってまたゴロゴロして終わります。

――――　長期休暇だったらどうしますか？

いのまた　暖かいところへ旅行に行きたいですね。海外でもひなびた温泉でも、あ、別にゴージャスな温泉でもいいんですけどね。どこでもいいや。ちょっと娯楽に飢え気味なのかもしれない。

――――　いのまたさんが生きてきた中で、強く影響を受けたものは何ですか？

いのまた　本当にいっぱいありますけど、強いてあげれば、子供のときに見てすごく好きだった、アニメ『世界名作劇場』なんかに影響を受けてます。ああいう心が温かくなる物語はいいですよね。それに、シチュエーション的にチビっことブチケダモノってところも素敵です。マルコとアメディオとかね、あのへんに弱いんですよ。私は小さいころから絵を描くのが好きだったんで、将来は絵に関係する仕事をしたいなと思っていたんです。子供だから仕事内容なんてよく分からなかったんで、マンガとか美術出版でもよかったんですけど、テレビでアニメを見てアニメの仕事もいいわって思ったのを覚えています。

――――　一番好きな『世界名作劇場』は何ですか？

いのまた　『母をたずねて三千里』とか、あとは『ロミオの青い空』とか（笑）。萌えですね（笑）。

――――　今、一番大事なものは何ですか？

いのまた　家族とか友達です。人ですね。物はどうでもいいや。

――――　いのまたさんオススメの一冊を紹介して下さい。

いのまた　難しい。本や小説、マンガもあるしなかなか一冊は選べないですね。何度も何度も読んだものでいいですか？　最近だと『マッドメン』ですね。ん～、じゃあ『マッドメン』（笑）。

――――　その理由は？

いのまた　いや～、単にすごい気に入っているので（笑）。

――――　では最後に、いのまたさんがキャラクターを作るうえで一番大切なことは何ですか？

いのまた　そのキャラクターを好きになれるか……大っ嫌いでもいいんですけど、とにかく興味を持つことですね。気になればいいんです、それが一番大事です。

（2000.12.29収録）

いのまたむつみプロフィール

12月23日生まれ。O型。左きき。アニメーターを経て、作画監督、漫画家、イラストレーター、キャラクターデザイナーとして幅広く活躍。代表作はアニメ『新世紀GPX サイバーフォーミュラ』シリーズ、『ブレンパワード』等。画集も多数出版されている。プロレスとオペラ、旅行が趣味。好きな食べ物は納豆。愛猫は「くろべえ」と「ちみっちょ」。

付録　メルニクス語翻訳

始めに

ゲーム中に登場するメルニクス語を物語の進行順に取り上げ、対応する英語及び日本語の訳を付けた。普段はメッセージをとばしがちだと思われるメルニクス語だが、このページの翻訳を参考にメルニクス語と物語への理解を深めてもらえれば幸いである。なお日本語訳はゲーム中のキャラクターの口調に合わせて編集部で独自に行なったもので、一部意訳になっている点を御了承願いたい。また、キャラクターの音声と表示されるメルニクス語が一致していない部分に関しては画面上の表記を元にして訳している。

ワイールとバイバ

バイバ(Wow)とワイール(Cool)は、どちらもセレスティア人が驚いたり喜んだりしたときに自然と口をついて出る言葉。この2つの単語は意味ではなく、音やニュアンスを楽しむものなので故意に訳していない。日本語にしてみたい人は、英語のwowやcoolの意味を参考に、「わぁ！」「きゃあ！」「スゲー！」「イカス！」「キテる！」等々、好みの感動詞、または俗語を当てはめてみるといいだろう。

セレスティアの店名

セレスティアに存在する店の名前は、「扱う品の種類を表わす略語：町の名前」で表わされる。例えば、ティンシアの船具屋は船を扱っていることから、SHIP(船)の略語SHに町の名前を合わせて、「スア(SH)：ティンシア」となる。このとき、略語はメルニクス語の発音にしたがって表記されるので注意。扱う品を表わす略語とその発音は下の表を参考にしてほしい。

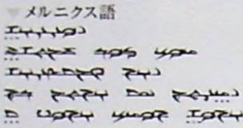
●店名略語表

店の種類	略語	元になった単語
宿屋	ウム(IN)	INN
ホテル	アイ(HO)	HOTEL
武器屋	バブ(WP)	WEAPON
武具屋	エス(AS)	ARMS
防具屋	エディ(AR)	ARMOR
錬金術	エル(AL)	ALCHEMY
工房	ス(S)	STUDIO
道具屋	ティン(TE)	ITEM
雑貨屋	グン(GE)	GENERAL MERCHANDISE
食料品屋	フドゥ(FD)	FOOD
魚屋	フア(FH)	FISH
食堂(酒場)	ドゥム(DN)	DINING
本屋	ブイ(BO)	BOOK
船具屋	スア(SH)	SHIP
登山道具屋	トゥティ(MT)	MOUNTAIN

最果ての村ラシュアン

●ラシュアンの森にて1…メルディ

メルニクス語



英語

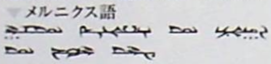
Hello.
Thank you for
helping me.
My name is NALR.
I come from Home.

日本語

こんにちはー。助けてくれてありがとな。
メルディだよー。アイメンから来たの。

●ラシュアンの森にて2…メルディ

メルニクス語



英語

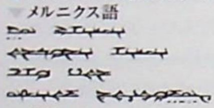
This place is FAR.
is not it?

日本語

ここはインフェリアかな？

●ラシュアンの森にて3…メルディ

メルニクス語



英語

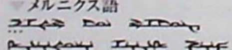
Is there
anyone here
who can
speak NALVOKS?

日本語

誰か、メルニクス語話せる人はないか？

●ラシュアンの森にて4…メルディ

メルニクス語



英語

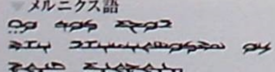
What is this?
Please help me!

日本語

これ何か！？　メルディに力貸してよぅ！

●ラシュアンの森にて5…メルディ

メルニクス語



英語

Do you know
the whereabouts of
MAXI KLANAL?

日本語

大晶霊、どこにいるか知らないか？

●村長の家にて1…メルディ

メルニクス語



英語

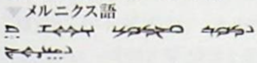
FOHDAS!

日本語

ヒアデス！

●村長の家にて2…ヒアデス

メルニクス語



英語

I have found you.
NALR.

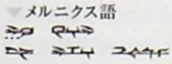
日本語

見つけたぞ、メルディ。

●村長の家にて3…ヒアデス

メルディを突き飛ばしたあと

メルニクス語



英語

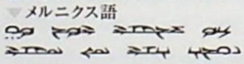
To get
in the way!

日本語

邪魔するな！

●村長の家にて4…ヒアデス

メルニクス語



英語

Do not think of
this as the end.

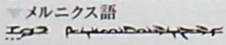
日本語

これで終わったと思うなよ。

●村長の家にて5…ヒアデス

ヒアデスに一度負けて、再戦を挑んだとき。

メルニクス語



英語

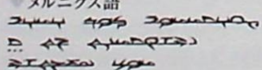
How persistent!

日本語

しつこいぞ！

●村長の家にて6…メルディ

メルニクス語



英語

were you worried?
I am alright.
Thanks for

日本語

心配したか？　メルディならだいじょー

ぶ、ありがとな。

●ファラの家にて1…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
It is a little
plain, but
▽日本語
きっと少し、地味だな。

●ファラの家にて2…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
Does it fit?
▽日本語
大きくないか？　合ってるか？

●ファラの家にて3…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
I need this person!
▽日本語
メルディ、この人がこと必要だよ！

●ラシュアン村出入り口にて…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
Let us get going!
▽日本語
なぁ、がんばろな！

ラシュアン近くの川

●橋の上にて1…メルディ
▽メルニクス語
…?
…ファラ？
▽英語
FHL…？
FIHLH…ファラ？
▽日本語
ふぁる…ふぁら…ファラ？

●橋の上にて2…メルディ
▽メルニクス語
…
▽英語
LO…DU…？
▽日本語
り…ど…？

●橋の上にて3…メルディ
▽メルニクス語
自分の自己紹介

▽英語
That is right!
And this is ...
▽日本語
はいな、そだよぅー。んでこれがな…。

●橋の上にて4…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
Excuse me. Quickly ,
Understand me!
There is no time.
▽日本語
あのな、急いでわかって。時間がないんだよー、はよはよぅ。

ラシュアン河

●復旧現場にて1…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
We have to hurry.
or the world will
be destroyed!
▽日本語
メルディたちいそがないと、世界が壊れちゃうよぅ！

●復旧現場にて2…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
Wow!
▽日本語
バイバ！

●出入り口にて1…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
If things
do not change,
these two worlds
will be destroyed!
▽日本語
このままだと、インフェリアとセレスティア、壊れちゃうよぅ！

レグルス道場

●修行場入り口にて…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
Wait a minute!
Something seems
strange.
▽日本語
ちょっと待つ！　なんか変だよー。

●修行場内にて…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
Help!
▽日本語
助けてよぅ！

●フランコの部屋にて
▽メルニクス語

▽英語
Let us go quickly.
Why are you
dawdling!
▽日本語
はよはよぅ、なぜぐずぐずしてるか！

ラシュアン河

●浅瀬にて1…バオロ
▽メルニクス語

▽英語
COME ON! COME ON!
COME ON! COME ON!
▽日本語
来たれ！　来たれ！
来たれ！　来たれ！

●浅瀬にて2…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
Can you
understand me?
▽日本語
メルディが言葉、わかるのか？

●浅瀬にて3…メルディ
※一度ミンツに入ってから、オージェのピアスを入手するまでにミニゲーム、ラシュアン河下りをプレイすると見られる。
▽メルニクス語

▽英語
Feel dizzy
▽日本語
クラクラー。

学問の町ミンツ

●町の出入り口にて…メルディ
▽メルニクス語

▽英語
There is so
many people!
It is somehow
frightening
▽日本語
たくさんが人いるなぁ！
メルディどっきりよー。

●ミンツ大学受付にて…メルディ
▽メルニクス語

▽英語

Can you understand
my language?
Please!
I need your help.
I have to find
MAXI KLANAL.

▽日本語

メルディが言葉、わかるのか？　力を貸すの必要！　大晶霊探さなきゃ。

●光晶霊研究室前にて…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

What is it?
Are you going to
leave me here?

▽日本語

なぜか？　なぜメルディ置いてくか？

●光晶霊研究室にて1…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

Oh it is terrible!

▽日本語

わあ、なぜこんなになったか？

●光晶霊研究室にて2…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

What is it?
Is it my fault?
I did not do it
on purpose.

▽日本語

なんだよー？メルディがせいじゃないよー？　わざとじゃない。

●講堂にて1…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

What are you saying?

▽日本語

なに言ってるか？

●講堂にて2…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

If you continue on
like this,the world
will be destroyed!

▽日本語

こんなことがしてたら、セレスティアとインフェリア壊れちゃうよー！

●講堂にて3…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

Let us go straight
away.
I am in a hurry.

▽日本語

すぐ行くよー。メルディ急いでるう。

岩山の観測所

●観測所にて1…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

Yipes!!

▽日本語

きゃぁ！！

●観測所にて2…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

Will you help me?
We have to save
the world!

▽日本語

メルディを助けるか？
世界を救うが必要なの！

●観測所にて3…キール

▽メルニクス語

▽英語

My
Name
KOL ZHOBAL
You
Who?

▽日本語

私の　名前　キール　ツァイベル
あなた　だれ？

●観測所にて4…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

Iam NALR.
A come from HERE.
Please!
I need your help
to save the world!

▽日本語

メルディだよー。セレスティアから来たな。
お願いだよう、メルディを助けるの。
世界を救うが必要！

●観測所にて5…キール

▽メルニクス語

▽英語

You
Who?
Where?

▽日本語

あなた　誰？　どこ？

●観測所にて6…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

...Is it okay
if I speak slowly?
I come from HERE.
I need your help
to save the world.

▽日本語

…ゆっくり喋るがいいか？
メルディ、セレスティアから来たよう。
世界が救う、助けが必要。

●観測所にて7…キール

▽メルニクス語

▽英語

co...me
come from?

▽日本語

き…た　どこ、来た？

●観測所にて8…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

What do you mean?

▽日本語

どしたのか？

●観測所にて9…メルディ

▽メルニクス語

▽英語

Please do not touch!

▽日本語

やーだ！　さわるが禁止！

●観測所にて10　キール

▽メルニクス語

▽英語

Why

NALR
Come?
Why
Come?
▽日本語
なぜ　メルディ　来た？
なぜ　来た？

●観測所にて11…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
Are you asking
why I came here?
Well,it is because
it seems as though
a terrible thing
will happen.
the destruction of
FAR and HERE.
▽日本語
なぜ来たか聞いてるか？　えっとな、きっとたぶん大変なことおきるな。メルディ、インフェリアとセレスティア、壊れるの防ぎたいよ。

●観測所にて12…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
It is that!
▽日本語
あれ！

●観測所にて13…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
FAR
HERE
▽日本語
インフェリア　セレスティア

●観測所にて14…メルディ
▽メルニクス語
リッド、
▽英語
リッド、
I need your help!
▽日本語
リッド、手伝うが必要！

ミンツの岩山

●岩山にて1…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
Are you tired?
▽日本語
疲れたのか？

●岩山にて2…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
Is this KLANAL CAGE?
▽日本語
これ、クレーメルケイジか？

望郷の洞窟

●洞窟にて1
▽メルニクス語
▽英語
Help!
▽日本語
助けてよぅ！

木陰の村モルル

●マゼット博士の家にて1…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
The world is
in great danger!
Please lend me
your strength!!
▽日本語
世界の危機が大変！　力を貸すの！！

●マゼット博士の家にて2…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
What is
this earpiece for?
▽日本語
この耳飾り何か？

●マゼット博士の家にて3…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
I am sorry.
What is it
you are saying?
A do not understand.
▽日本語
ごめんな、メルディ何言ってるか
わかんないよ。

●マゼット博士の家にて…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
Do you know where
KOKO has gone?
When did it happen?
▽日本語
なぁなぁ、クィッキーがどこ行ったか知らないか？　いついなくなったか？

●マゼット博士の家にて5…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
I have to go
look for KOKO!
▽日本語
クィッキーがこと探さなきゃ！

●モルル奥地にて1…メルディ
▽メルニクス語
▽英語
I will be
your opponent!
▽日本語
メルディがお相手！

●モルル奥地にて2…メルディ
▽メルニクス語
ショーコってなあに？
▽英語
What?
ショーコってなあに？
▽日本語
なにか？　ショーコってなあに？

●モルル奥地にて3…メルディ
▽メルニクス語
はいな。
このままだと、ショートツ
ショートツが危険なの。
▽英語
That is right!
はいな。
このままだと、ショートツ
ショートツが危険なの。
▽日本語
そだよー、ご正解。はいな。このままだと、ショートツ　ショートツが危険なの。

●モルル奥地にて4…メルディ
▽メルニクス語
ご安心！
▽英語
However,
we have this.
ご安心！
▽日本語
でもな、メルディたちこれがある。
ご安心！

いざないの密林

●密林にて…メルディ
▽メルニクス語

▼英語
It is already
decided.
▼日本語
そんなの決まってるぅ。

王都インファリア

●教会前にて…メルディ
▼メルニクス語
▼英語
A do not want
to die yet!
▼日本語
メルディまだ死にたくないよぅ。

●インフェリア城にて…キール
▼メルニクス語
ウンディーネ！
ウンディーネ、助けてくれ！
助けてくれ！！おぼれちまう！！
▼英語
COME ON ウンディーネ！
ウンディーネ、助けてくれ！
助けてくれ！！おぼれちまう！！
▼日本語
来たれウンディーネ！
ウンディーネ、助けてくれ！
助けてくれ！！　おぼれちまう！！

商業の町バロール

●バロールにて…メルディ
▼メルニクス語
▼英語
The kind person
is leaving.
▼日本語
いい人が行っちゃうよぅ。

風晶霊の空洞

●洞窟にて…メルディ
▼メルニクス語
レイスがよくわかるー。
メルディ達が大晶霊が…
▼英語
That is right.
レイスがよくわかるー。
メルディ達が大晶霊が…
▼日本語
ご正解。レイスがよくわかるー。
メルディ達が大晶霊が…

●洞窟出入り口にて1…メルディ
▼メルニクス語
▼英語
I am certain it will
be of you in helping
us stop the crisis
that faces the world!
▼日本語
世界が危機止める、
リッド手伝わなきゃダメ！

火晶霊の谷

●谷にて1…キール
▼メルニクス語
ウンディーネ！！
▼英語
COME ON! COME ON!
COME ON! COME ON!
COME ON! ウンディーネ！！
▼日本語
来たれ！　来たれ！　来たれ！
来たれ！　来たれ！　ウンディーネ！！

●谷にて2…メルディ
▼メルニクス語
セレスティアの
▼英語
セレスティアの
Great master.
▼日本語
セレスティアの総領主。

●谷にて3…メルディ
▼メルニクス語
みんなが…とても大好き
▼英語
みんなが…とても大好き
I am sorry
▼日本語
みんなが…とても大好き、ごめんな。

岬の砦

●砦にて…メルディ
▼メルニクス語
ワイール！
▼英語
ワイール！
here we go!
▼日本語
ワイール！　さあ行こ。

晶霊の棲む町アイメン

●ククロルの家にて…祭壇
▼メルニクス語
▼英語
Klanal of the Earth.
Gather and come
before us.
▼日本語
地晶霊よ、つどいて我が前にいでよ。

●町中にて1…老人
▼メルニクス語
▼英語
Did you come from
the same place as
WLOL?
▼日本語
お前たちはバリルと同郷か？

●町中にて2…メルディ
▼メルニクス語
▼英語
Is WLOL also at
Farians?
▼日本語
バリルもインフェリアンなのですか？

●町中にて3…老人
▼メルニクス語
▼英語
that is what it
was he said.
▼日本語
うむ。彼はそうだと言っていた。

●町中にて4…住民
▼メルニクス語
▼英語
Wow!
▼日本語
バイバ！

●町中にて5…出入り口にいる人
▼メルニクス語
ここは晶霊の棲む町アイメン
▼英語
HI!
ここは晶霊の棲む町アイメン
▼日本語
やぁ、ここは晶霊の棲む町アイメン。

●サグラの家にて1…ブレンダ
▼メルニクス語
これは晶霊爆弾といって
安全装置をハズして5秒後に爆発します
▼英語
Yes.
これは晶霊爆弾といって
安全装置をハズして5秒後に爆発します
▼日本語
そうです。これは晶霊爆弾といって、
安全装置をハズして5秒後に爆発します。

●サグラの家にて2…サグラ
▼メルニクス語
戦争がないのかい？
▼英語
Wow!
戦争がないのかい？
▼日本語
バイバ！　戦争がないのかい？

●メルディの家にて1…男性用寝室の壁の絵
▼メルニクス語
▼英語
My assistants
▼日本語
私の助手たち

●メルディの家にて2…女性用寝室の壁の絵
▼メルニクス語
▼英語
Klanal Dust
▼日本語
クレーメルダスト

●メルディの家にて3…女性用寝室の日記
※メルディがパーティにいると読めない。また、メルディをパーティの先頭にしていても翻訳されない。
▼メルニクス語
▼英語
What is it that
changed Soxal
Could the cause
have something
to do with me.
▼日本語
シゼルを変えたものは何だろう?
それは私の責任なの?

●図書館にて1…メルディ
▼メルニクス語
▼英語
And thus the
HEREIANS created
an eternal,
everlasting world.
▼日本語
かくして、セレスティア人は不変の世界を作り出した。

●図書館にて2…キール
▼日本語
わあ…えむぐ、ん…
なるほど!これが変化という意味か!!
▼英語
ch…ang, e…
なるほど!これが変化という意味か!!
※わあえむぐん=change

晶霊の棲む町アイメン

(キールとメルディの図書館イベント終了後)

●メルディの家にて1…メルディ
▼メルニクス語
▼英語
I am going to bring
everyone over there.
▼日本語
みんながこと、そっちに連れてくよー。

●ククロルの家にて1…ククロル
▼メルニクス語
わかってんなあ!!
▼英語
Wow!
わかってんなあ!!
▼日本語
バイバ!　わかってんなあ!!

●町中にて1…老人
▼メルニクス語
▼英語
I see that you do
not have an Alhlh.
▼日本語
お前たちはエラーラを持たぬようだな。

●図書館にて1…本のタイトル
▼メルニクス語
▼英語
The History
of HERE
▼日本語
セレスティア古代史

●図書館にて2…壁の張り紙
▼メルニクス語
▼英語
Quiet Please!
▼日本語
静かに!

●図書館にて3…カウンターのノート
▼メルニクス語
▼英語
When borrowing
books,write your
name and the
title here.
▼日本語
本を借りるときは、ここに名前を書いてください。

●図書館にて4…掲示板
▼メルニクス語
▼英語
No Sleeping!
▼日本語
ここで寝るな!

●図書館にて5
▼メルニクス語
▼英語
The Parade to peace
▼日本語
「平和への行進」

●図書館にて6…本のタイトル
▼メルニクス語
▼英語
The Distant World
▼日本語
「はるかなる世界」

●図書館にて7…本のタイトル
▼メルニクス語
▼英語
Eternal Friend
Nohkos
▼日本語
「永遠の友ミアキス」

●図書館にて8…本のタイトル
▼メルニクス語
▼英語
The Ledend
of Hoflod
▼日本語
「アイフリード伝説」

●図書館にて9…本のタイトル
▼メルニクス語
▼英語
Klanal Engineerring
for Beginners
▼日本語
「晶霊工学の基礎」

●図書館にて10…図書館利用者
▼メルニクス語
▼英語
HERE has not had
a ruler in more
than 10 years.
▼日本語
セレスティアは十年以上も誰にも統治されていません。

●図書館にて11…図書館利用者
▼メルニクス語
▼英語
The spirit of Valaod
dwells within the
heart of Hereians.
▼日本語
ネレイドの魂はセレスティア人の心の奥底に棲んでいるのです。

晶霊の棲む町アイメン

（トレインケイジ入手イベント時）

●アイメン出入り口にて…メルディ

▼メルニクス語

▼英語

That is different.

▼日本語

違うよー。

●サグラの家にて…サグラ

▼メルニクス語

2000ガルドってとこだな

▼英語

Hmm

2000ガルドってとこだな

▼日本語

うーん、

2000ガルドってとこだな。

廃墟の町ルイシカ

●壊れた屋敷にて1…出入り口の台座

▼メルニクス語

▼英語

I her(e)by decree my
life and serv(i)tude
to the great lord
Bolohl.

※ゲーム中では、()内の文字が欠けていて読めない。

▼日本語

偉大なる総領主ビリアルに私の人生を捧げることをここに誓う。

●壊れた屋敷にて2…2階廊下の台座

▼メルニクス語

▼英語

Scenery from a
far(a)way cou(n)tr(y)

※ゲーム中では、()内の文字が欠けていて読めない。

▼日本語

遠い国の風景

●壊れた屋敷にて3…2階廊下の台座

▼メルニクス語

▼英語

Soul's rele(a)se

※ゲーム中では、()内の文字が欠けていて読めない。

▼日本語

魂の解放

●壊れた屋敷にて4…ガレノス

▼メルニクス語

▼英語

Oh! I was just
calling.

▼日本語

ああ、ちょうど電話しようとしとったんじゃよ。

●壊れた屋敷にて5…メルディ

▼メルニクス語

▼英語

Well, we have come!

▼日本語

はいな、来ちゃったよー！

●壊れた屋敷にて6…メルディ

※メルニクス語で口走った「ごめんな」を、インフェリア語で言い直した。

▼メルニクス語

ごめんな。

メルディ、なつくって…

あ、じゃなくて、なつかしくって、つい

▼英語

Oh! I am sorry!

ごめんな。

メルディ、なつくって…

あ、じゃなくて、なつかしくって、つい。

▼日本語

ごめんな。ごめんな、メルディ、なつくって…あ、じゃなくて、なつかしくって、つい

●壊れた屋敷にて7…メルディ

▼メルニクス語

な！？

▼英語

な！？

He looks very
powerful, does not he?

▼日本語

な！？ リッドがフィブリル、
とてもだいぶ強くないか？

●壊れた屋敷にて8…メルディの母親（回想）

▼メルニクス語

▼英語

Are not you cold?

▼日本語

寒くはないか？

●壊れた屋敷にて9…メルディ（回想）

▼メルニクス語

▼英語

Um, yeah.

▼日本語

うん。

地晶霊の廃坑

●廃坑にて…壁の張り紙

▼メルニクス語

▼英語

RESPECT
THE
EARTH KLANAL

▼日本語

地晶霊を讃えよ

※メルディによる翻訳は、地晶霊に…感謝しましょう。

●休憩室にて…壁の張り紙

▼メルニクス語

▼英語

ON STRIKE
THIS AREA
IS
DANGEROUS

▼日本語

ストライキ中
ここは危険すぎる。

※メルディによる注釈は、「ストライキの…お知らせ」。

チャットの小屋

●各フロアの水路

※アヒルを使うスイッチの上に書かれた文字。

▼メルニクス語

▼英語

This is a pen.

▼日本語

これはペンです。

港町ペイルティ

●宿屋にて…右側客室の本

▼メルニクス語

▼英語

Visit to the
White Country
of Phandalia

▼日本語

白き国ファンダリア旅行記

※メルディによる注釈は、「白い国…ファンダリア」？

●防具屋にて1…飾り鎧

▼メルニクス語

▼英語

Young Bolohl's
favorite suit
of armor.

▼日本語

若きビリアル愛用の全身鎧。

※メルディによる翻訳は、「ビリアルのよろい」。

●防具屋にて2…飾り兜

▼メルニクス語

▼英語

A helmet for
reinforcing
the Alhlh.

▼日本語

エラーラ強化用ヘルメット

※メルディによる翻訳は、「エラーラの…ヘルメット」？。

氷晶霊の山

●山中にて1…キール

▼メルニクス語

イフリート!!

▼英語

COME ON! COME ON!
COME ON! イフリート!!

▼日本語

来たれ！　来たれ！　来たれ！
イフリート!!

●山中にて2…セルシウス

▼メルニクス語

▼英語

HUMM～

▼日本語

何かをハミングしている様子。

職人の町ティンシア

●ティンシアにて1…町の出入り口前の案内板

▼メルニクス語

▼英語

Earth Klanal
Escalator

▼日本語

地晶霊のエスカレーター

●ティンシアにて2…案内板

▼メルニクス語

▼英語

Welcome to Tesoh

▼日本語

ティンシアへようこそ

●ティンシアにて3…食料品店前の立て看板

▼メルニクス語

▼英語

Food

▼日本語

食料品店

●ティンシアにて4…食料品店内の立て看板

▼メルニクス語

▼英語

Eat a healthy
meal to fight
life's
challenges

▼日本語

腹が減っては戦はできぬ。
※メルディによる翻訳は、「生活の挑戦のために健康的な肉を食え」?。

●ティンシアにて5…回転寿司屋前立て看板

▼メルニクス語

▼英語

Conveyor Foods

▼日本語

こんべやぁ食品
※ここでは「回転寿司」のことを指す。

●ティンシアにて6…回転寿司屋看板

▼メルニクス語

▼英語

SUSHI

▼日本語

寿司

●ティンシアにて7…ノームの像台座

▼メルニクス語

▼英語

Great Ruler
of the Earth

▼日本語

偉大なる大地の支配者

●ティンシア8…武器屋の飾り剣

▼メルニクス語

▼英語

Sword used by
Golohn at the
battle of Paolt

▼日本語

ペイルティの戦いでギリアムが使った剣

●ホテル前の立て看板

▼メルニクス語

▼英語

Hotel Tesoh
Enjoy a night
view workth 1
millon gald

▼日本語

ホテル　ティンシア、百万ガルドの夜景をお楽しみください
※メルディによる翻訳は、「ホテル ティンシア。夜景を楽しめ…百万ガルド!」?。

●ホテルティンシアにて1…メルディ

人魚像の文字を読もうとするが

▼メルニクス語

…
な
人魚?

▼英語

pet…
petrifiedな
人魚?

▼日本語

プンティ…プンティディウフディンドゥな
人魚?

●ホテルティンシアにて2…石像

▼メルニクス語

▼英語

A petrified
mermaid

▼日本語

石化された人魚

●ホテルティンシアにて3…案内板

▼メルニクス語

▼英語

6F:Roof
5F:Suite
2～4F:Guest Rooms
1F:Lobby

▼日本語

6F：屋上、5F：スイートルーム、
2～4F：客室、1F：フロント

●ホテルティンシアにて4…ロビーのマガジンラック

▼メルニクス語

▼英語

Speed Eating

▼日本語

早食いマガジン(雑誌名)

●ホテルティンシアにて5…一般客室廊下の絵

▼メルニクス語

▼英語

The Age of Great Voyages

▼日本語

大航海時代

●シルエシカアジトにて…ホール壁際の機械

バリル城に晶霊砲が移動したあとのみ。

▼メルニクス語

▼英語

DO NOT TOUCH!

▼日本語

さわるな!

雷晶霊の遺跡

●遺跡にて…ヴォルト

▼メルニクス語

シ、スイッチ、
シロ、スイッチ、
シ、ロ…スイッチ…

▼英語、日本語

シ、スイッチ、765、
シロ、スイ%チ、765
シ、ロ…スイッチ…

セイファート神殿

●試練にて…メルディ

▼メルニクス語

▼英語

Help!

▼日本語

助けてよぅ!

チャットの小屋

●木の下にて…メルディ

▼メルニクス語

……数字だな。

。そして…

▼英語

204,98…数字だな。
204,98。そして…
When the riddle
is solved,
the bridge what
connects will be
made visible.

▼日本語

204,98…数字だな。
204,98。そして…
数字の意味を見いだし者、
遠征の橋に届かん！！

アイフリードの洞窟

●洞窟にて1…入り口の床

▼メルニクス語

▼英語

SUGOROKU

▼日本語

スゴロク

●洞窟にて2…床

スゴロクがスタートする部屋の床に記されている。

▼メルニクス語

▼英語

Start

▼日本語

スタート

●洞窟にて3…床

スゴロクがゴールする部屋の床に記されている。

▼メルニクス語

▼英語

Goal

▼日本語

ゴール

歓喜の町ジイニ

●本屋にて1　詩集

▼メルニクス語

▼英語

Hiding within
thine own shadow,
the most fearsome
opponent is thyself.

▼日本語

影を見くびるな　1番の敵は自分

●本屋にて2…詩集

▼メルニクス語

▼英語

Radiant light
illuminates an
Unknown Truth.

▼日本語

明かりに浮かぶ　みなくていい真実

●本屋にて3…詩集

▼メルニクス語

▼英語

Blood of the
defeated defiles
blue sky.

▼日本語

負け犬の血しおが　青空を汚す

●本屋にて4…詩集

▼メルニクス語

▼英語

Stay your course
regardless of
misleadng
currents.

▼日本語

向かい風にひるむな
追い風にはやるな

●本屋にて5…詩集

▼メルニクス語

▼英語

Wandering hesitation
leads unto a great
rift.

▼日本語

回り道するな　ためらいは隙となる

●本屋にて6…詩集

▼メルニクス語

▼英語

Vivid colors
mislead the ability
to see reason.

▼日本語

鮮やかな色彩は
心眼をむしばんでゆく

沈没船

●沈没船にて…セイレーン

▼メルニクス語

▼英語

ROCK-A-BY
BABY IN THE
TREE TOP

▼日本語

おやすみ　あかちゃん　木の上で

※セイレーンが歌っているのはマザーグースが出典となる「Rock-a-Bye-Baby」の一節。その全文は以下の通り。

「Rock-a-Bye-Baby」
Rock-a-bye baby, in the tree top
When the wind blows, the cradle will rock
When the bough breaks, the cradle will fall
And down will come baby, cradle and all

おやすみ　あかちゃん　木の上で
風が吹いたら　ゆりかご揺れる
枝が折れたら　ゆりかご落ちる
あかちゃんも　ゆりかごも　みんな　まっさかさま

チャットの小屋

●小屋にて…メルディ

▼メルニクス語

ほんとだー！
前と違う数字だな

▼日本語

120：128
ほんとだー！
前と違う数字だな

※サブイベント「ピコハンリベンジ」開始時。

セイファート庭園

※セイファート庭園では、映写室で記録映像が見られる。この映像にはメルニクス語が使われているが、どれも解読不能となっている。

レグルスの丘

●地下壁画前にて

▼メルニクス語

▼英語

Force of fibrill
seal darkness
within

▼日本語

極光の力にて虚しき者ここに封印する

※ゲーム中では、文字が破損していて読むことができない。

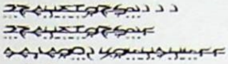
●地下にて…メルディ（？）

▼メルニクス語

▼英語

Material things
are not needed
in this world!

I will destoy
it all!!
▼日本語
物質的なものはこの世界に必要とされていない！　我はそのすべてを破壊するだろう!!

●地下にて…メルディ（？）
▼メルニクス語

▼英語
WMAEKHOMUS...
WMAEKHOMUS!
VALAOD,FOREVER!!
▼日本語
バテンカイトス……、バテンカイトスよ！
ネレイドは永遠なり!!

アイフリードの墓

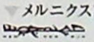
●墓にて1…和風マップの看板
※和風マップ入り口にある、門に据え付けられた看板の文字。
▼メルニクス語

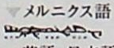
▼英語
OBAKE
▼日本語
おばけ

●墓にて2…洋風マップの床
※洋風マップ出口の床に記されている。
▼メルニクス語
EXIT
▼英語
EXIT
▼日本語
出口

アイメン駅

※アイメン駅にて1～4は、キールアカデミー入手イベント時のメッセージ。

●アイメン駅にて1…駅員
▼メルニクス語

のところにあるわい
▼英語、日本語
BONSAI
のところにあるわい

●アイメン駅にて2…メルディ
▼メルニクス語

▼英語、日本語
BONSAI?

●アイメン駅にて3…駅員
▼メルニクス語
じゃ
▼英語、日本語
BONSAIは
BONSAIじゃ

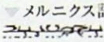
●アイメン駅にて4…メルディ
▼メルニクス語

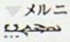
たぶん昔の言葉ね。
古くて、今は使わない
▼英語、日本語
BONSAI
たぶん昔の言葉ね。
古くて、今は使わない

ねこにんの里

●ねこにんの里にて1…キノコ屋ののぼり
▼メルニクス語

※ただし、ラスト2文字は読めない。おそらく。
▼英語
KINOKO
▼日本語
きのこ

●ねこにんの里にて2…里の入り口のゲート
▼メルニクス語

▼英語
WELCOME
▼日本語
ようこそ！

●ねこにんの里にて3…民家の本棚
▼メルニクス語

▼英語
Cats
▼日本語
猫図鑑

スキット翻訳

「スキット」のあとに表記されている数字は、ボイステスト（P076参照）でのTalkナンバーに対応している。また、スキットでメルニクス語を話すのはメルディだけなので、ここでは人物名の表記を省略する。また、本編翻訳と同様に「バイバ」と「ワイール」も訳していない。

●スキット3
▼発音
バアエティ？
▼英語
What?
▼日本語
なあに？

●スキット6
▼発音
ウ　エトゥ　スイ　スイディディヤ！
ブルンエスン　フィディグウスン　トゥン！
▼英語
I am so sorry!
Please forgive me!
▼日本語
ごめんな！　ごめんな！　いい子になるから許してよぅ！

●スキット17…メルディ
▼発音
ウティ　ウス　ブイウムティルンスス
ティイ　ディオム　エバイヤ
▼英語
It is pointless
to run away.
▼日本語
逃げてもダメだよぅ。

●スキット21…メルディ
▼発音
ヤイオ　スンントゥ　ティイ
アエヌン　エ　グディンエティ
▼英語
Yoy seem to
have a great amount.
▼日本語
キール、とてもたくさんがこと知ってるみたいな。

●スキット23…メルディ
▼発音
ウ　バエムティ　ティイ
アンルブ　ヤイオ！
▼英語
I want to
help you!
▼日本語
メルディも手伝いたいよぅ！

●スキット40
▼発音
エス　ティアン　ディウスンディ　フルイバス、
バアンディン　ドゥインス（ウティ　グイ？）
▼英語
As the river flows,
Where does(it go?)
▼日本語
河はどこへ流れて行くの？

●スキット188
▼発音
アン　ウス　バイディスン　ティアエム
エ　ブンエスティ
▼英語
He is worse than a beast.
▼日本語
犬畜生にも劣るぜ

●スキット190
▼発音
ウトゥトゥイディエルウティヤ
▼英語
IMMORALITY
▼日本語
不倫

●スキット191
▼発音
クウディウムユウ、クウディウムユウ、
ヌウスエ、クウディウムユウ！
▼英語
KIRINJI,KIRINJI,
VIVA,KIRINJI!!
※メルディが信ずる謎の呪文だけに、意味は不明。

テイルズ オブ エターニア
オフィシャルガイドブック

2001年2月17日 初版発行　2001年8月31日 三版発行



●企画・構成・執筆
四家秀一
尾高祐
斎藤中雄
増田道行
田村匡章
太刀川政男
(有限会社チョップ)

●編集
関谷窓(ファミ通書籍編集部)

●本文デザイン
MIPO
Li Lin
EMI
(Wonderhearts Planet)

●装丁・デザイン監修
岩永尚史(ファミ通書籍編集部)

●挿絵・説明イラスト
杉山真理
佐和健治

●写真
森若匡

●写真協力
アイ・ピー・エス

●編集協力
株式会社エポック社
アールビバン株式会社

●イラスト協力
プロダクションIG

●監修・協力
株式会社ナムコ

●印刷
図書印刷株式会社

●発行人 浜村弘一
●編集人 野田稔
●編集長 坂本武郎
●副編集長 鈴木弘明
●デスク 宮沢晶美
●業務部 高橋敦子

●発行所
株式会社エンターブレイン
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
TEL03-5433-7850(営業局)

ISBN4-7577-0325-2　Printed in JAPAN

